

AMIGA •

ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

GRUDZIEŃ
(12/95)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 3 zł 30 gr

3000 zł

UWAGA
84 STRONY
100% COLOUR
+ CD ROM dla prenumeratorów
+ KALENDARZ na 1996 r. 95c

Nowa pułkawka na PC

GAMEGUN

Z Geografii

3D ATLAS

Kolejny SoundBlaster

AWE 32

VALUE

Wszystkiego

Najlepszego

Z okazji

Świąt życzy

Redakcja



**MORTAL KOMBAT 3
KONKURS**

Koniecznie zjirzyj do naszych sklepów jrmowych

Nowe, wspawiate
i gry



Wkrótce hiażą się również:
Frontier First Encounter,
Machiavelli,
Cassidy II,
Heart of Darkness,
F1 Grand Prix II,
Top Gun



Dystrybucja:



IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642 97 66, 642 97 68
41-800 Zabrze, ul. Wolności 968
tel./fax (0-3) 75 39 79

POLSKA INSTRUKCJA
PRZYSTĘPNA CENA

STONEKEEP

Wiem to która podłoga chce się zagrać



Stonekeep to pięć lat pracy stuosobowego zespołu i ponad pięć milionów dolarów zainwestowanych w produkcję. Niesłychaną swobodę połączono z realistyczną renderowaną grafiką. Olbrzymi, mroczny świat tętniący swoim własnym życiem czeka na Ciebie ...

JUŻ W SPRZEDAŻY

Autoryzowany dystrybutor w Polsce - CD Projekt

Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 23a, tel./fax (0-22) 672-80-18

Biuro handlowe: Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-02-02, 25-71-51

Do kupienia w sklepach komputerowych na terenie całej Polski.

Adresy niektórych punktów sprzedaży na str. 74. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych.

Wraz z Warner Interactive Entertainment budujemy największą w Polsce sieć dystrybucji gier na PC CD.

Jeśli posiadasz hurtownię lub sklep z grami na PC CD – zadzwoń do nas. Proponujemy korzystne warunki zarówno małym jak i dużym odbiorcom

Pierwszych sta odbiorców otrzyma od nas w prezencie grę na PC CD



INTERNATIONAL MOTOR



hity

BOB MARK

INTERNATIONAL JOINT VENTURE

TEL. (22) 38 05 02

Endorfun

The Dark Eye

Z

Brett Hull Hockey

Vortex



Nasza oferta to nie megaspis, ale najlepsze możliwe pozycje, wybrane spośród dziesiątek gier pojawiających się co miesiąc na Zachodzie.

bestsellerów

Cyber Engine

The Bitmap Compilation

BobMark

01-034 Warszawa
ul. Smolna 18
tel. (0-22) 38 05-02

Dzięki współpracy z gigantem rynku, za naszym pośrednictwem będziesz miał dostęp do gier, za którymi uganiają się miliony graczy na całym świecie.



Ascendancy.....61



Battle Beast.....28
Bicycle Baccart.....33
Bicycle Gin.....32

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przysnyski
Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielewicz, Andrzej Dwulini,
Dariusz Goralski, Marcin Kamiński,
Marcin Kutkiewicz, Paweł Janowski,
Łech Kalwas, Ryszard Korzeniowski,
Piotr Łukaszewski, Piotr Marjot,
Jacek Marcowski, Kamel Mejtrak,
Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
Bogdan Wlodek, Adam Włodarczyk

Design & DTP
SILK&O ProScript, Piszcz A&S Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Pięknik

Strona
Wojciech Zakłady Graficzne,
Warszawa, ul. Grzybowska 77
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 36/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
fax (0-22) 620-3303
e-mail: secserv@polsbox.com.pl

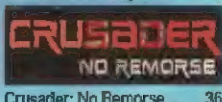
Redakcja nie odpowiada za treść
ogłoszeń i reklam. Interaktywne nie
zamówionych nie zwraca, w przypadku
publikacji, zastrzega sobie prawo do
skrótków. Wszystkie użyte znaki firmowe
i towarowe są zastrzeżone przez
ich właścicieli.



Chaos Control.....62
Combat Air Patrol.....34



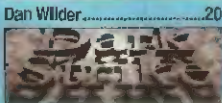
Command & Conquer.....66



Crusader: No Remorse.....36



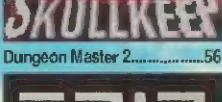
Dan Wilder.....20



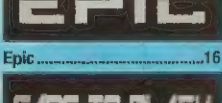
Dark Strike.....33



Dungeon Master 2.....56



Epic.....16



Fade to Black.....52

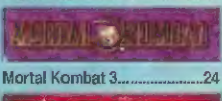
Fatel Racing.....84
Heroes of Might & Magic.....64



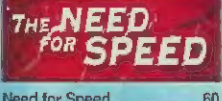
Kajoko I Kokosz PC.....38



Kingdom The Far Reaches.....59
Lords of Midnight.....62
Magic Carpet 2.....40
Micro Machines 2.....31



Mortal Kombat 3.....24



Need for Speed.....60



Overdrive.....30



Panic in the Park.....39



PC Rally.....30



Phantasmagoria cz. 2.....50

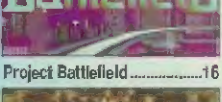
Pole Walki.....20



Poltergeist.....18



Project Battlefield.....16



Raiden.....32



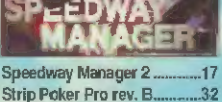
Road Hog.....30



Space Quest 6.....46



Speedway Manager 2.....17



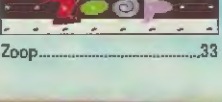
Strip Poker Pro rev. B.....32



Super Mario Land.....32

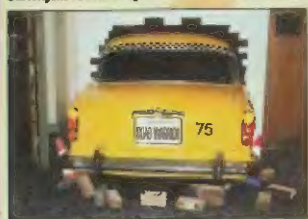


Walker.....21



Zoop.....33

W pierwszej części relacji z ECTS dużo było liczb i porównań, więc ogólny obraz rynku został już naszkicowany, można powiedzieć o sprawach bieżących. Dwa razy do roku przez trzy tygodnie centrum Londynu zlokalizowane jest w Olympia Hall i pobliskim hotelu Hilton. Natomiast w szereg, powszednie dni powyższą funkcję pełnią rozrzucone po najbardziej uczęszczanych ulicach salony gier, rozrzucone między sklepami z kolekcją a gustownymi restauracjami i kinami.



W salach gier do automatów przeciętnie wrzuca się funta (ok. 3,90 zł). Gra się przede wszystkim w mordobicia, wysiłki samochodowe i strzelaniny. Triumf święcą takie gry jak VIRTUA COP, gdzie jednak lubi dwójka graczy stoi przed ekranem z pistoletami i strzelają do pojawiających się co rusz bandziorów. Akcję widzą oczami policjanci, grafika wektorowa, postacie poruszają się w sposób pięknie realistyczny, okno akcji nie jest statyczne. Rzecz jasna popularne są TEKKEN 2, MORTAL KOMBAT 3, czy VIRTUA FIGHTER 2, zwłaszcza ten ostatni wyświetlany na dużym ekranie robi wrażenie. Kamery płynnie krążą wokół zawodników, reagując na każdy zadany cios, by jego efekty pokazać z jak najlepszego punktu.

WARS – na dużym ekranie i bez pece-
towej kompresji wideo, dopiero w takiej
formie wyglądało to niezłe.

Kto gra w salach? Zaskakująco
dużo jest dziewczyn, które grają zryw-
czą w kregle i teflun. Zamiast do dysko-
tka iść gdzie do salonu, by tam poznać
nowych znajomych. Oprócz tego moż-
na spotkać nawet poważnych panów
biznesmenów, w ubiorach w czarnym
płaszczu i wsiadają z zamkiem cy-
frowym, którzy na uboczu strzelają gole
w FIFA SOCCER lub mordują w KIL-
LER INSTINCT. Przychodzą całe rodziny
z dziećmi. Przecież grających to nie
tylko młodzież w wieku 10-15 lat. Tury-
ści ciągną głównie na wyświetlane
w małych salach komputerowe „wirtualne
projekcje” pod nazwą EMINATOR.
Zsiada się tam w zrywczą cztero-
osobowy wagoniku i wyrusza w po-

droż, polegając na tym, że wydarzenia
na ekranie zsynchronizowane są z ru-
chami wagonika. Odwiedzając SPACE
ODYSSEY, wrażenia można w krótkich
słach opisać: „Już po kilku sekundach
jazdy chęć się woskać Fire!”.

Wracając do samych targów –
w pierwszej części relacji zabrakło miej-
sca na wspomnienie o dwóch sympo-
nicznych zjawiskach. Pierwszym i
bardzo powszechnym jest zanik czegoś
takiego jak przedwydarzenie wypusz-
czanie interaktywnych dm. Nienal-
wieszprze prasa dostaje jedynie kompak-
ty ze screenami. Wyjątkiem był GAME-

graze, po prostu nie wyobrażamy sobie,
jakie rzeczy dzieją się przy produkcji
gier. W dwa tygodnie można wszystko
przerobić. Kathy Frazier z LEGEND zo-
głdzi się pokazać nam aktualną wersję
MISSION CRITICAL dopiero po kwad-
resmiesie rozmowy na temat trudności za-
gadek w COMPANIONS OF XANTH
i DEATH GATE. Pozostali mogli podzi-
wiać jedynie krótkie demo.

Były też gry, o których dużo mówio-
no, lecz których nie prezentowano.
Wiedomo, że nieobcy na targach
ACCESS prowadzi zaawansowane prace
nad kontynuacją UNDER A KIL-
LING MOON, o podtytuł The PAN-
DORA DEVICE. W tabule wypadów
został wątek związany z autentyczną
katastrofą z 1946 roku w okolicach
amerykańskiej bazy Roswell. Nieoficjal-
nie źródła do dziś utrzymują, że
w Roswell rozbił się latający spodek.
W orbitie sercowych podbójów króla
detyktywów znajduje się m.in. grająca
niegdyś w serialu „Aniołki Cheriego”
Tanya Roberts. Z najbardziej gorących
zapowiedzi trzeba też wymienić PAX
IMPERIA 2 – symulację budowy galakty-
cznego imperium z filmu BLIZZARD
(twórcy WARGRAFT). Na czterech CD
zostanie wydany RIPPER autorstwa
TAKE 2, prawdopodobny spadkobierca
HELL. Oprócz tego wiadomo, że
WESTWOOD rozpoczął prace nad grą
BLADE RUNNER, opartą na powieści
Philipa K. Dicka, na podstawie której
Fidelity Scott zrealizował film „Lowa
andrzejów”. LUCASARTS ma na
warszawie projekt CALIA 2055, komi-
kowską strzelaninę z engine 3D. Piótki
głoszą, że LUCASARTS pracuje nad
jeszcze jedną grą – przypodobać
może PHANTASMAGORIE! To
tylko niektóre z najbardziej smakow-
itych zapowiedzi. Na dalszych stronach
przedstawimy ostatnią już dwudziest-
kę najważniejszych gier z targów.

Piotr Mańkowski

Wspomnienia z targowego Londynu

TEK, który po słynnym skandalu
z licznymi błędami w FIRST ENCOUN-
TERS, co tu dużo mówić, niszczącym
prestż tej firmy, wypuścił dwa wszyst-
kich swoich nowych gier. Inna sprawa,
że słodka firma (w wejściu widać gości
złota taksówka z QUARANTINE) świado-
mo pusłaj. Wracając do myśli, na do-
łączanych do zachodnich magazynów co-
widerskich interaktywne demo pojawiają
się w miesiąc lub dwa po premierze.
Część nawet nie rozdziela się screenów.
Przedstawiciele ACTIVISION długo tu-
mazyla, dlaczego nikł nie widział jesz-
cze na oczach screenów z ZORK NEME-
SIS, mimo że gra ma zawilęz na rynek
już za trzy miesiące. Jej wypowiedzi
można streścić: „Nie chcemy powtarzać
swoich dawnych błędów, gdy początko-
we screeny z gry wyglądały zupełnie in-
aczej niż ostateczna wersja”. My, zwykli

Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU

■ Jeszcze przed świętami ukaże się pierwsza
półka przygodowa na CD! Będzie nią TEEN-
AGENT w wersji luksusowej, tj. wzbogacony
o ścieżkę dialogową (mówione kwestie podczas
gry). Na kompaktce ma znaleźć się też m.in.
wywiad z szefem METROPOLIS Adrianem Chmiele-
czem oraz czterdzieść sześć audio z oryginalnie
wykonanymi na symulatorach utworami z gry.
Będzie też bonus-utwór, rapowa piosenka
„Teenagent”. W grze występuje ponad czterdzieść
osób, w tym kilka znanych w naszym środowisku
postaci. O szczegółach poinformujemy wkrótce.

■ TECHLAND wydał właśnie PRAWO KRWI
na Amiga 1200, który jest pełnowartościową grą
typu beat-em-up – wędrowka w prawo i boksowa-
nie niecierpliwych przeciwników. Gra jest zreali-
zowana starannie, jest bardzo trudna. Wkrótce uka-
że się też wersja na PC.

■ Firma MIRAGE kończy prace nad grą przy-
godową pod Windows, nazywaną S-VIRUS. Grafika
zrealizowana jest w konwencji DAY OF THE
TENTACLE, będzie duży teren oraz wiele zaga-
dek. Dostarczone nam już wersje demo, o grze
napiszemy więcej w następnym numerze.

■ LK AVALON poinformował o swoich planach wy-
dawniczych. Na warsztacie znajdują się m.in. gry: BA-
STION (strategiczna), SKARB TEMPLARIUSZY

**Jedne imię nagoni u nas drugie, wszystkie u nas szczególnie na lepsze. Począ-
wszy od zmiannu wprowadzamy stały kącik Z KRAJU jako subsydium RZUTU
OKIEM, w którym będziemy zamieszczać najświeższe doniesienia z dynamicz-
nie rozwijającego się polskiego rynku gier. Większość kącika będzie zależała
od potrzeb, czyli od ilości i wagi zdarzeń, liczby zapowiadanych gier itp.**

(przygodowe), MEGABLAST (zręcznościowe) oraz
SPINX (przygodowy). Sądząc po screenach produkcję
zapewniającej się ciekawie, firma nareszcie zdecydowa-
ła się na podniesienie porządku wydawanego asor-
tymentu. Na podstawie samych screenów nie
można wypowiadzać się bliżej, czekamy na wersję
demo.

■ Programistę z SEVEN STARS pracującą nad
tzw. grami: INWESTOR, ALFABET ŚMIERCY
dr. MARTWA STREFA. W zapowiedziach jest też
KAJKA I KOKOSZ 2. Podobnie jak w poprzednim
przypadku, z oceną gier wstrzymujemy się do mo-
mentu obejrzenia pierwszych działających wersji.

■ 25 sierpnia w Chelminie odbyły się Mistrzostwa
Polski w SENSIBLE SOCCER. Kto zgromadził tłumy fanów. O tej imprezie dowiedzieli-
śmy się niestety z telewizji, mamy nadzieję, że na-
stępnym razem organizatorzy poinformują nas
z wyprzedzeniem.

■ W dnach 27-29 października w Warszawie
w kinie „Capitol” odbyła się impreza pod nazwą
J Targi Gier Komputerowych – Gamblejada”.

Udział wzięło wiele polskich firm, w programie
imprezy był m.in. turniej MORTAL KOMBAT
i zwiędzanie „Jaskini Gier”. Organizatorem była
„Agencja GREIT”, gdy piszę te słowa nie mamy
jeszcze danych o rezultatach imprezy.

■ W dnach 1-3 grudnia w Warszawie, w Klubie
Wojewódzkiej Akademii Technicznej odbędą się I Mi-
strzostwa Polski Gier Komputerowych – MEGAGA-
ME, organizowane przez Fundację Pomocy Spo-
tecznej EVA i redakcję Top Secret. W programie
będą rozgrywki w 20 gier w trzech kategoriach.
Zgłoszenia od 18.00 w piątek i od 9.00 w sobotę i
niedzielę w hali Klubu przy ul. Kaliskiego 25a.

■ 16 grudnia we Wrocławiu, w Klubie BB Kazan-
y odbędą się Pierwsze Ogólnopolskie Mistrzostwa
Fartów Gier Komputerowych – Wirtualny Do-
m'95. W programie pojedynki DeathMatch, do
wygrania m.in. zestaw VCR, zestaw multimedialny
i karta dźwiękowa. Zgłoszenia do 17/1734475.
Do tytułu bycia „pierwszym” pretendują już trzy
rozłączne imprezy!

AZRAEL'S TEAR

INTELLIGENT GAMES/MINDSCAPE/96

Pierwszy był oczywiście UNDER A KILLING MOON, teraz w ślad za tym tytułem idzie grupa gier mogących się pochłaniać grafiką 3D w podwyższonej rozdzielczości, zawierającą mnóstwo szczegółów (DESCENT SVGA się tutaj nie liczy). W AZRAEL'S TEAR mamy historię związaną z odwiecznymi poszukiwaniami świętego Graala, kielicha z którego pilo podczas Ostatniej Wieczery. Poruszając się po podziemnych korytarzach, odwiedzamy biblioteki, kapliczki, gdzie od czasu do czasu nanotykają strzegące tych domów



potwory. Na ECTS widzieliśmy AZRAEL'S TEAR tylko przez kilka minut – ta gra również dobrze może się okazać strzałem w „światło branki”, co kłósm.



BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

MERIT STUDIOS/GRUDZIEŃ

Amerikanie na ten rodzaj przygodek mówią „wacky” – czyli szalony, dziwaczny. W BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE gracz występuje jako obuty w trampki i odziany w kurki-baseballówkę Bud Tucker, który podejmuje się rozwikłania tajemnicy zniknięcia sławnego profesora i jego wynalazki. Ślady doprowadzą go do geniusza zbrodni, niejakiego Pi-



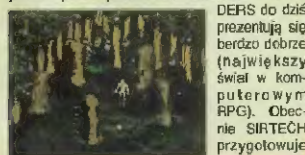
charda Tate. Wszystko przygotowane w sosie a la DAY OF THE TENTACLE, z sympatyczną kolorową grafiką i ikonowym sterownikiem. Pamiętamy jedynie, że ów produkt jeździ z ładnym MERIT STUDIOS, a tej firmie nie do końca można wierzyć



DRUID

SIRTECH/MINDSCAPE/96

Zajmująca się grami RPG firma SIRTECH dawniej oprócz średnio udanej serii REALMS OF ARKANIA wydała sławne WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Warto przypomnieć, że szósta część WIZARDRY (grafika EGA) miała się do CRUSADERS jak Syrena 102 do BMW. Jeszcze wcześniejsze części serii to już kompletna prehistoria. Nalomiast CRUSA-



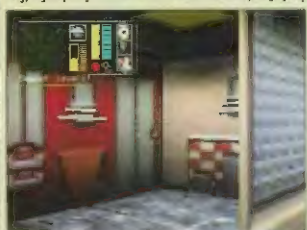
DRUID: DAEMONS OF THE MIND. Mamy w niej do czynienia z izometrycznym rzutem na pole akcji, statycznym środowiskiem i nie zaopatrzonym w statystyki bohaterem. W zasadzie DRUID określany jest jako role-playing, lecz autorzy zapowiadają ponad 100 lokacji, orkiestrowy soundtrack, w skład którego wchodzi mormumentalne symfonie, oraz multum bestii i NPC (zawsze to obiecują).



DEFCON 5

QT INTERACTIVE/96

Twoja misja sprowadza się do zainstalowania ładunku na pokładzie opuszczonej stacji kosmicznej, a już po tym możesz robić co chcesz, najlepiej



zwiewać gdzie pieprz rośnie. W DEFCON 5 odnależć można pierwiastki zarówno z DESCENT jak i z WING COMMANDER – strzelamy w sieci korytarzy oraz w przestrzeni kosmicznej. Grafika nie jest szczególnie wyrafinowana, ale nie można też powiedzieć, że prezentuje się źle. Jest szansa, że produkt okaże się lepszy niż powolny i chyba pod wieloma względami zbyt uproszczony DARKER.



KINGDOM O'MAGIC

SCI/LISTOPAD

Fantasy na wesoło! jest dewią KINGDOM OF MAGIC, gry z pogranicza role-playing, przypominającej DRAGON LORE. Podróżując po wioskach, możemy rozmawiać z kilkudziesięcioma postaciami. Zmie-



niają się pory dnia, co powoduje jednocześnie, że niektóre postacie można napotkać tylko o wyznaczonych godzinach, gdyż na przykład trofie kryją się przed słońcem. Grafika została przygotowana na stacjach Silicon Graphics. Będzie można wykonywać subiektywne, handlować, nabywać zdolności magiczne.



INTO THE SHADOWS

SCAVENGER/96

Chapeau bas, bo nadchodzi gra mająca w pełni wykorzystać moc, jaką drzemie w PCeCachi Złokalizowana w Los Angeles firma SCAVENGER zajmowała się dotychczas produkcją na takie maszyny jak PlayStation czy Saturn, obecnie postanowiła wraz z ludźmi z demo-sceny zająć się napisaniem gry na PC. Zręcznościówka w klimacie fantasy INTO THE SHADOWS przypomina



na trochę FX FIGHTER, z tym że przy wzajemnym porównaniu leni ostatni tytuł wypada dość załośnie. Akcja INTO THE SHADOWS rozgrywa się w średniowiecznym zamku, możemy wybrać sobie jednego z ponad 20 wojowników. Każdy z nich wykonuje około 80 ruchów (!), mogą walczyć mieczem, toporem oraz innymi znalezionymi broniąmi. Najbardziej niewygodna jest praca kamery, która dynamicznie okrąża walczących, przemija za kolumnami, zmienia kąt ujęć, daje zbliżenia. Do tego sceny posiadają mnóstwo szczegółów, postacie z bliska wcale nie wyglądają ziarniste. Każda postać rzuca cienie, wspa-

nię jest zrobiony efekt rozchodzenia się światła z porażających pochodni. Nie jest to klasyczne mor-dobicie, gdyż pomiędzy pojedynkami trzeba poruszać się po korytarzach zamku, szukać kluczy, by móc otworzyć kolejne drzwi. W rozdzielczości VGA program z zadziwiająco szybkością pracuje na procesorze 486, do SVGA niezbędne już bę-



dzie Pentium. INTO THE SHADOWS tworzy autentyczne wrażenie trójwymiarowości. Gra ma ukazać się na przełomie roku, ale zapewne trochę się to jeszcze przeciągnie. Będzie to najbardziej "filmowa" gra od czasu ALONE IN THE DARK.

ROAD WARRIOR

QAMTEK/GRUDZIEŃ

Drake Edgewater po wyjściu z pudła rozgląda się za jakąś robotą. Wbrew pozorom nie ma z tym kłopotów, gdyż momentalnie zaczynają się nim interesować przedownicy impium Omnicorp. Drake wsiada do swej ulubionej żółtej gabloty, wieszając, że nie koniecznie ma się zajmować wożeniem pasażerów. ROAD WARRIOR może się poszczycić grafiką SVGA, różnymi widokami kamery oraz możliwością jeżdżenia po farmach, knajpach i po pustyni, nie licząc rzecz jasna miejskich ulic. Wprowadzenie, jak



również przerywnikowe scenki, składają się z serii komiksowych obrazków. Zawarte zostaną etapy, w których zawodnicy rozbijają się na wyłączone z ruchu publiczne arenach.



RAVEN PROJECT

CRYO/MINDSCAPE/GRUDZIEŃ

Owa zręcznościówka składa się z dwóch części. Pierwsza to lot ponad ulicami miasta (w początkowej misji jest nim San Francisco) i chwytanie w celownik wrogich maszyn. Całość dość podobna do REBEL ASSAULT. Natomiast druga jest zrealizowana o wiele ciekawiej: leciemy i strzelamy nad żyłą kraterami powierzchni planety, poruszając się tym ra-



zem z pełną swobodą. Grafika jest tutaj bardzo szybka, zupełnie deklasując pokrewne tytuły

CYBERACE. Trzecią zawartą w THE RAVEN PROJECT rzeczą jest plejada filmików, które ilustrują postępy eksterminacji Obcych. W swojej kategorii nowa produkcja CRYO jest murowanym pewniakiem.

SIMSLE

INTELLIGENT GAMES/MAXIS/LISTOPAD

Produkt miał pierwotnie nosić tytuł SIMRAINFORREST, ale w międzyczasie zmieniono koncepcję i rozszerzono temat do symulacji całego kurortu turystyczno-ekologicznego, w ślad za czym po-



sza zmiana tytułu na SIMSLE. Na ECTS grę reklamował jej autor Matthew Stibbe, pochodzący z firmy INTELLIGENT GAMES, która wydaje bardzo różne gry, począwszy od USS TICONDEROGA a skończywszy na AZRAEL'S TEAR. W SIMSLE problem polega na wycuciu równowagi pomiędzy poszanowaniem idei głoszonej przez ekologów z Greenpeace oraz zwykłym ekonomicznym rozwojem. Stibbe twierdzi, że jego dzieło jest bardziej skomplikowane od SIMCITY 2000. Jako zarządcą, wydajesz dyspozycje kilkudziesięciu



agentów, którzy przeprowadzają na wyspie różnorodne czynności: schwytywanie zwierząt, wyrąbanie lasu, zbudowanie drogi. Scenariusze zawierają takie niespodzianki jak trzęsienia ziemi lub radioktywne wyekdy. INTELLIGENT GAMES dotychczas sporo krótkich filmików, by móc nazywać SIMSLE grą multimedialną. Ale uważa nieodświeżać graczów – sądząc z demo, trzeba się mocno napocić, żeby w SIMSLE cokolwiek zrealizować.

RIDDLE OF MASTER LU

SANCTUARY WOODS/US GOLD/LISTOPAD

To jedna z najbardziej graficznie wyczołowanych przygód jakiejkolwiek widział. Pełny tytuł gry brzmi THE RIDDLE OF MASTER LU: RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT. Akcja rzucana została w lata poprzedzające drugą wojnę światową. Bezczerny jadelitowy pierścień Shihuang-di's zniknął z pałacu cesarza Chin i stał się najpewniej obiektem pożądanym awanturników, których zamiary obejmują zagładę ziemskiego globu. Spokojny podróżnik o nazwisku Ripley i jego chińskich konkubina Mei Chen ruszają w podróż dokoła świata, by dowiedzieć się gdzie zapodział się ów artefakt. W planach znajduje się po kilkanaście czasów przedmiotów, dość często się gnie, niektóre sceny zapierają dech w piersiach sposobem realizacji (np. niesamowicie zrobiony efekt rozpryszenia światła jadącego nocą samochodem). Lokacje obejmują historyczne budowle, akcja zachodzi też o Egipt. Sterownik, a w szczególności sposób poruszania się postaci, jest bez zarzutu, powodując iż RIDDLE OF



MASTER LU zapowiada się na bardzo solidną przygodówkę. Jednym z obecnych na ECTS autorów gry był przeżyty starszy pan, Lee Sheldon, którego firma SANCTUARY WOODS „wyjęła” wprost z hollywoodzkich studiów. W stołeczki światowego kina Sheldon pisał m.in. scenariusze do „Ariolków Charliego” oraz był odpowiedzialny za „Star Trek: The Next Generation”.



TOUCHÉ

US GOLD/96

Już tyle lat minęło od wydania drugiej części SECRET OF MONKEY ISLAND... Tymczasem

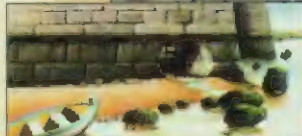


dwoch nie związanych wcale z LUCASARTS autorów Greame Lilley oraz Paul Cookburn kończy pracę nad nową grą w tym stylu. Szykuje się absolutnie genialna przygód-

ka! TOUCHÉ w tym konkretnym kontekście znaczy „trafiony spadąg” (fr. touché).

Akcja TOUCHÉ THE ADVENTURES OF THE 5TH MUSKETEER rozgrywa się w XVI wieku. W ręce niedoszłego mistrza szpady Geoffroi le Bruna wpada adresowany do króla Francji testament z podpisem niejakiego „de Peuple”. Geoffroi postanawia udać się do królewskiej stolicy, by osobiście wręczyć monarsze ostatnią wolę tajemniczego notabla. W trakcie wyprawy odkrywa ruc intrygi, mającej na celu oddanie królestwa francuskiego pod niewolę. Oczywiście postanawia zatroszczyć się o to, by te plany spały na panewce.

Autorzy mówią, że inspiracji do wymyślenia fabuły i wystroju wszystkich lokacji dostarczyły im ulubione książki z dzieciństwa: cała twórczość Aleksandra Dumas oraz komedia E. Rostanda, Cyrano de Bergerac. Gra podzielona została na kilka sekcji, czyli akcja będzie przenosiła się do coraz nowych miejsc. TOUCHÉ wyposażony został



gę zrecenzjonściowie zwane popularnie walką na szpady. To co

THIS MEANS WAR

MICROPROSE/LISTOPAD

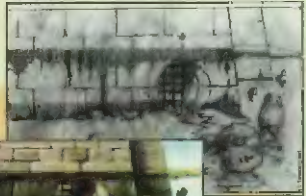
Czego potrzeba do upadku cywilizacji? Okazuje się, że wystarczy zwykły, komputerowy wirus, który stazdowszy ogólnosiwiatową sieć, spowodował, iż ludzkość cofnęła się w rozwoju o kilkadziesiąt lat. Rozplenili się genci, całą sytuację autorzy porównują do znanej z filmu „Mad Max”. To w skrócie fabuła nowej gry strategicznej MICROPROSE.

THIS MEANS WAR pracuje pod Windows, zawiera ponad czterdzieści scenariuszy... Zmagania



wojenne dzieją się w czasie rzeczywistym zaś interfejs zdradza wiele podobieństw do TRANSPORT TYCOON. Generalnie koncepcję gry można określić jako zapożyczenie z DUNE 2 wzbogacone o znane z Sim'ów pierwiastki – budowanie dróg i tworzenie rozwijającego się kompleksu zbrojnego. Gra ma szansę być hitem, jeżeli firma zdoła dopracować stworzony przez siebie system, bowiem wersja demo pracuje trzy razy wolniej niż odcienkowy OUTPOST. Trochę dziwki fakt, że zarzucono dopracowany i wydajny system wykorzystany w trzech edycjach TRANSPORT TYCOON na rzecz Windows, być może jest to ukłon w stronę rzeszy użytkowników Windows 95.

w ponad 100 lokacji i 400 scen-wydarzeń podczas gry. W akcję wplacone zostaną sekwen-



się nam najbardziej w grze podobało, to niesamowicie dopracowane detale graficzne. Szkicowanie przez zawodowych grafików iła będą ożywione mnóstwem upięknających scenierii animacji.



TIME PARADOX

FLAIR/GRUDZIEŃ

Kolejna przygodówka, tym razem o skromnych ambicjach. Odciana w skąpy kostium (dopiero potem zakłada suknie!) agentka zostaje wysłana do przeszłości. Szczególnie wydłużone są sceny, gdy stojąc tyłem, podnosi ona jakiś przedmiot. Akcja rozgrywa się głównie w średniowieczu (łochy, zamczyska, gesty bory), ale jako że bohaterka zna sekret podróżyowania w czasie, odwiedzimy też np. epokę dinozau-



rów oraz słynne Mount Rushmore, gdzie w skałę wyrzyta jest rzeźba czterech amerykańskich prezydentów. **TIME PARADOX** posiada prymitywny sterownik, wydaje się, że gra spóźniła się o co najmniej trzy lata – gdyż prezentuje się na poziomie **LURE OF THE TEMPTRESS**.

WETLANDS

US GOLD/GRUDZIEŃ

Pownemu szaleńcowi zakiełkował w głowie pomysł niszczenia planet w obrębie galaktyki, zaś najemnikowi Johnowi Cole płacą za to, by przyniósł głowę tego pierwszego – cło sprzecznico stanowiąca zara-



zem osł tabuły. **WETLANDS** to strzelanina a'la **CYBERIA** przy użyciu totali podwodnych, poduszkiowców jak również bombowców. Sprzętu jest więc aż za dużo, potrzeba kogoś ze zwinną ręką. Uwagę zwraca bardzo ładna komiksowa animacja filmików, w większości gier widzimy statyczne rysunki z komiksów, tutaj zaś wszystko się rusza. Całość prezentuje się ładnie, wydaje się jednak, że za dużo tam prze-rzywnikowych scenek i ideologii, za mało zaś ulubionej przez graczy janki. Gdyby bohaterowie oprócz tego, że są mordercami, jeszcze na dodatek byli na hejku – to wtedy z pewnością można byłoby tę grę reklamować jako cyberpunk.

TEKWAR

INTRACORP/US GOLD/LISTOPAD

Mimo, że spacerując ulicami Los Angeles A.D. 2050 nie są zajęciem dla normalnych ludzi, ty jako członek Cosmos Security Agency, z kilkoma spłuwami przy sobie możesz czuć się bezpiecznie w tym bagnie. Stoisz na paronie metra, nadjeżdża wagon, przesładasz się na korytarz z następnymi stacją, wychodzisz na miejsce. Na ulicy miasz przechodniów, doszedzisz na nadbrzeże, widzisz płynące jachty, słyszysz pisk mew. Możesz wejść do korytarza z budynków, wejść na trzęsące piętro szpitala, biec za jadącym ulicą samochodem – naprawdę bardzo blisko stąd do wyniesionego Virtual Reality. Klasyfikując rzecz gabunkowo, trzeba **TEK-**



WAR nazwać strzelaniną. I to niestety półtorny błąd. Gdy strzelamy, prawie nie widać ognia, słychać jedynie odgłosy. Postacie atakują z najdziwniejszych pozycji, później zapominają, że do nas wcześniej strzelali. Zupełnie nie czuć klimatu DOOM. Formalnie **TEKWAR** oparty został na dwóch fundamentach: w sterze graficznej na nabytym od APOGEE 3D Build engine (**SHADOW WARRIOR**, **DUKE NUKEM 3D**), zaś w sterze fabularnej – na książkach Williama Shatnera.

WARCRAFT 2

BLIZZARD/GRUDZIEŃ

Mimo że stuprocentowi stratedzy niczym orleńskie dziewice bronią swojego bastionu świętości, coraz więcej zwykłych graczy korzysta z produktów typu **WARCRAFT**. Ucieszą się oni na wieść o rychłym wydaniu drugiej części tej gry. Wraz z triumfującym **COMMAND & CONQUER** będą zapewne stanowić czołówkę najciekawszej i najdłuższej rozgrywek gier.

Niemal wszystko pozostanie w zgodzie z oryginałem, byle że postacie będą nieco większe, będzie można pływać po morzach. Do tego dodane zostaną renderowane scenki przerywnikowe. No i teraz: **WARCRAFT 2** będzie w rozdzielczości 640x480.



WIEŚCI ZE ŚWIATA AMIGI

Wznowiona została produkcja modelu A1200, poczyniono pewne inwestycje i podpisano kilka kontraktów na nowe tytuły. Jak wiele tego będzie, nie można powiedzieć. Jedno jest pewne. Nowe gry są, nie w takiej ilości co kiedyś, jednak niektóre tytuły zapalają niewielki promyk nadziei, że może coś się zmieni. Filmy ze rumieńcem występu wracają.

GRY ŚWIEŻO WYDANE

PINBALL MANIA, wyprodukowany przez SPIDERSOFT, a wydany przez 21st CENTURY jest czwartym z kolei pinballem znanej szwedzkiej firmy. Ciekawostką jest fakt wydania PM w dziesiątym miesiącu po debiucie połączonej z ogromnym sukcesem **PINBALL ILLUSIONS**. Programiści oferują nam cztery nowe tytuły: *Tarantula*, *Jailbreak*, *Kick-Off* i *Jackpot*. Na zachodzie nie zachwyci. **AMIGA 1200**, brak instalatora HD.

THOMAS CENTURY, wyprodukowany przez THOMASA, wydany przez ALTERNATIVE jest kolejnym pinballem wydanym w nielaty miesiąc po **PINBALL MANIA**.

Autor skorzystał z pomysłu gry **THOMAS THE TANK ENGINE** i wypełnił ją czterech słowami uśmiechniętymi budującymi kłębami pary dymkami. Grafika jest bajecznie kolorowa, pomysłała specjalnie dla dzieci. Całość jest bardzo fajna z wysokim stopniem miodności. **Amiga 1200**. Brak instalatora HD.

DUNGEON MASTER 2, wydany przez INTERPLAY, ma szansę stać się najlepszym role-playem wydanym kiedykolwiek na Amigę. Mnóstwo potworów, tajemnych przejść, mroczną krew w złyh scenariuszu, klimat i świetna grafika AGA to najkrótszy z możliwych opisów tej rewelacyjnej gry. **Amiga 1200**, sześć dyskietek, instalator HD.

VIRTUAL KARTING, wyprodukowany i wydany przez OTM, jedną z niewielu firm zdecydowanych wciąż wydawać nowości na Amigę. Ich najświeższym produktem jest wyścig kartów, bardzo mocnego ostateńtu tematu gier, w rzucie uzależnionym od preferencji gracza 3-D lub 2-D. **Amiga 1200**, 2 dyskietki, brak instalatora HD.

ZAPOWIEDZI DO KONCA ROKU

PENGUINS, wyprodukowany przez THE BOY SCOTT HAYNE, wydany prawdopodobnie przez tę samą grupę, jest najlepszym przykładem na to, że gry logiczne są na Amigę jeszcze produkowane. Zadaniem gracza jest znalezienie i bezpieczne doprowadzenie do wyjścia dwóch zaginionych pingwinów przy pomocy sprytnego lisa. Zabawa trwa przez 60 poziomów, ozdobionych wieloma zagadkami w postaci dźwigni, wielkopozomowych przejść i wielu innych elementów charakterystycznych dla gier platformowo-logicznych.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, wydany i wyprodukowany przez GAMETEK odniósł olbrzymi sukces na automatach. Później doczekał się udanej konwersji na PC, mielny nadzieję, że podobnie będzie z Amigą. Gdy czas trwał prace nad opracowaniem specjalu i ciosów na jeden FIRE dostępny w galcech na Amigę (automatowa wersja ma 6 przycisków FIRE). SSF2T na A500 będzie miał 5 dyskietek, a na A1200 – 7. Na automatach SSF2T zmiażdżył mnie, krzyczę, że jest najlepszą bijatyką 2D.

PRIMAL RAGE, wyprodukowany i wydany przez WARNER doczeka się premiery jeszcze w tym roku. Wersja na PC okazała się świetnie skomercwowanym produktem. Na Amigę ma być również super. Podobnie jak w przypadku SSF2T są problemy adaptacyjne jednolitej grafiki. Mielmy nadzieję, że ryki plastelinowych dinozaurów będą mroziły nam krew w żyłach przez niejedne wieczory.

STREET RACER, wyprodukowany i wydany przez UBI SOFT jest kolejną konwersją starej gry na Amigę. Będzie to bardzo śmieszny i dobrze wydany wyścig o różnorodnej scenarii i momentami tematyce (możliwość gry w pilkę samochodem). Gra utrzymana będzie w konwencji filmu animowanego, czyli wszystkie prawa fizyki i reguły idą na bok, zaś łączy się tylko wymiętała zabawa.

====
Celowo nie podajemy na jakim modelu Amig będą te programy działać, bo nie chcemy nikogo wprowadzać w błąd i robić komuś złudnych nadziei. Często firmy w czasie produkcji wycofywały się z podpisanych umów, pozostawiając pismaków takich jak my na lodzie. Pamiętajcie, że obrywamy nie oni, tylko my.

Zebrał i przygotował Gordon

WITCHAVEN

WYKONANIE BOLESLAWA

Blisko siebie znajdowały się dwie wyspy Shazai oraz Char. Pewnego dnia na tej drugiej nastąpiła erupcja wulkanu, co zmusiło wszystkich ludzi do opuszczenia pobliskich terenów. Char stała się zniszczonym światem, w którym znalazła echo nieznana grupa wędź. W labiryncie zwanym Witchaven zaczęło odradzać się zio. Samoloty śmielek zstępują do głębi podziemnego krole-



XS

SCI/LISTOPAD

Najnowsze walki robotów noszą tytuł XS i posiadają wektorową grafikę. Zawodnicy dysponują laserami, niekiedy z nich potrafią truć, czy nierzadko niepostrzeżenie, przykrywając się do słońca. Będzie też rozróżnia, który potrafi z mieniącą zastrakować. Autorzy zapowiadają pojawienie się arcyociekawej cedy, jaką jest możliwość umieszczania przez roboty w różnych miejscach kamer, które



Z

BITMAP SHOWDOWN

Według zapewnienia autorów, „Z” jest w produkcji już od czterech lat, co ma wykluczyć podziwianie, jakoby był to tytuł wzorowany na DUNE 2. „Z” pracuje w trybie SVGA, gralec dowodzi armią robotów, czołgów i jesiów, posiadając jako zaple-



stwa, by zmierzyć się z demonem, który sprawuje kontrolę nad wiedźmami.

WITCHAVEN (witch – wiedźma, haven – przystanek) pracujący w VGA/SVGA to pochodnia DOOM, wykonana z pomocą systemu graficznego Build Engine firmy APOLLO. Autorzy zapewniają jednak, że sens grania nie opiera się na ciągłym wymachiwaniu mieczem, również dobrze można inwestować w swe zdolności magiczne. Labirynty do gry zaprojektował Mike Pitts, który już od 20 lat zajmuje się ich rysowaniem do potrzeb szeroko rozumianej branży RPG.



dają kilka równoległych widoków na pole zmagania. Bójka przebiegać będzie na 20 różnych arenach – fabrykach, siedach korytarzy, pokładach statków kosmicznych.



cze śleć fabryki, musi zmiażdżyć przeciwnika. Zdobywanie niektórych obszarów odbywa się poprzez przejęcie wrogiego sztabu. Wystąpi możliwość pełnego oddziaływania na otoczenie: można rozbić skały, paść drzewa. W momencie eksplozji danego pojazdu, w niebo (czyli w kierunku gracza) wylatują plominy szczytu. Dzieło BITMAP BROTHERS będzie raczej zręcznościową niż strategią.



WYBÓR Z PLANÓW WYDAWNICZYCH NA NAJBLIŻSZE MIESIĄCE

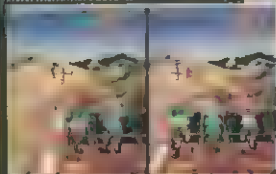
Firma	Tytuł gry	Data wydania	Platforma
21st Century	Symonist	styczeń 96	PC CD
Acclaim	Alien Trilogy NFL Quarterback Club 96 Revolution X Street Fighter: The Movie WWF Wrestling	IV kwart. 95 IV kwart. 95 IV kwart. 95 IV kwart. 95 IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX
Activision	Earthworm Jim Lynxblade Machinist 2 Spycraft: The Great Game	listopad 95 marzec 96 grudzień 95 listopad 95	Win 95 CD Win95 CD Win95 CD Win95 CD
Bilzard Ent.	Pax Imperia 2 Warcraft 2: Tides of Darkness	grudzień 95 grudzień 95	Win95 CD, Mac CD PC CD
Blue Byte	Alfonz Archimedean Dynasty ESC from Chewy FS Setlers 2	listopad 95 I kwart. 96 listopad 95 I kwart. 96	PC CD PC CD PC CD PC CD
Core Design	Bent Machinehead Firestorm: Thunderhawk 2 Tomb Raider	I kwart. 96 listopad 95 II kwart. 96	PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX PC CD, Saturn, PSX
Digital Pictures	Corpus Killer Double Switch Maximum Stage Nihil Trap Supreme Warrior	listopad 95 grudzień 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95	PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD
Dormark	Av-64 Apache Confirmed Kill Flying Nightmares 2 Tornado	1996 1996 1996 1996	PC CD, Mac CD PC CD, Mac CD PC CD, Mac CD PC CD
Electronic Arts	FIFA Soccer 96 Madison NFL 96 NBA Live 96 Shock Wave Assault Space Hulk 2 The Darkening Time Commander Wing Commander 4	listopad 95 listopad 95 grudzień 95 listopad 95 styczeń 96 I kwart. 96 listopad 95 grudzień 95	PC CD, Saturn, PSX PC CD, PSX PC CD Win95 CD PC CD PC CD PC CD, PSX PC CD
Empire	Brian Dead Cyber Judas Flying Corps	listopad 95 listopad 95 I kwart. 96	PC CD, Mac CD, PSX PC CD PC CD
Gametek	Escalation Super Street Fighter 2 Turbo	listopad 95 listopad 95	PC, PC CD, Mac CD AT200, CD2
Interplay	Chess Masters Daylighter 2 Conquest of the New World Dragon Dice Descent under Mountains Frankenstein Resurrection (Cyberia 2) Skunk Golf Snooker Stonekeep Waterworld Waterworld: Quest for Dry Land	I kwart. 96 grudzień 95 grudzień 95 \$6.96 I kwart. 96 listopad 95 PC CD listopad 95 grudzień 95 listopad 95 I kwart. 96 I kwart. 96	PC CD, Mac CD PC CD PC CD PC CD, Mac CD PC CD Win 95 CD PC CD Mac CD PC CD PC CD PC CD, PSX, 3DO PC CD, Mac CD
MicroProse	1842: European Air War Civilization 2000 F1 Grand Prix 2 Grand Prix Manager Master of Xenos marche 96 Top Gun: Fire at Will	marzec 96 I kwart. 96 listopad 95 listopad 95 grudzień 95 marche 96 listopad 95	PC CD Win95 CD PC CD Win CD PC CD Win95 CD PC CD
Microvalue/Flair	Double Agent Paradox Realm Shockwave Express	listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95	PC, AS/400, CD32 PC CD PC CD PC CD
Mindscape	Allied General Azrael's Tear Cyberspeed Doom Keep Silent Hunter Space Academy Warhammer: Horned Flat Warhammer – Dark Crusaders	listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95 listopad 95	Win95 CD, Mac CD PC CD Win95 CD Win95 CD, SDO Win95 CD PC CD Win95 CD, PSX PC CD
Ocean	Football Ltd. Iron Angel Offensive Sea Legends Space Runner Sports Legacy TFX EF2000	listopad 96 listopad 96 listopad 96 listopad 96 listopad 96 listopad 96 listopad 96	PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD
Sierra	Gabriel Knight 2 Lost in Town PC Sweet Space Ducks Tom's Passage	listopad 95 I kwart. 96 listopad 95 96 listopad 95	Win CD, Mac CD Win 95 CD Win CD, Mac CD Win CD Win CD, Mac CD
Sony	Assault Rigs Ring Cycle	listopad 95 listopad 95	PC CD, PSX PC CD
Warner Interactive	Adventures of the Smart Patrol Bad Day on the Midway International Moio X Jack Nicklaus: Muirfield Village SWCS The Chase Engine 2 The Dark Eye Three Skulls of the Totems Unnecessary Roughness 96 Z	I kwart. 96 listopad 95 listopad 95 I kwart. 96 I kwart. 96 I kwart. 96 I kwart. 96 I kwart. 96 I kwart. 96 I kwart. 96	PC CD, Mac CD PC CD, Mac CD PC, PC CD PC CD PC CD PC CD, Mac CD PC CD PC CD PC CD, PC CD



przewidywać, specjalny kompaktowy wstępnik, wycieczkę w wydanie specjalne KOMBAT KORNER, a także obelżać, razić, męczyć, collage zdjęć i redakcyjne opiszony, autografami. Maszyna słychu faworytów jest gra INTO THE SHADOWS; konieczne obejrzysz jej demo i przedstawienie postaci. INTO THE SHADOWS oraz dwie inne polskie gry znajdziesz w sekcji TYPUJEMY PRZYSZŁE HITY.

Chcieliśmy słyszeć się w tym miejscu, bardziej kreatywni, ale niestety nie wystarczyło nam czasu. Następnym razem będzie lepiej, bo najtrudniejszy jest ten pierwszy raz. Rozwijanie kompaktu wymagało od nas zaangażowania bardzo dużych mocy, co zajęło wiele czasu, więc stworzyliśmy najprostszą możliwą system graficzny, umożliwiający wygodnie poruszanie się po. Poza tym dzięki użytych rozbudowanym systemom CD może pracować na każdym komputerze wyposażonym w CD-ROM. Ponadto wiele demośm można uruchomić chronione bezpośrednio, bez konieczności zezwolenia na DOS-ach.

International Mob...



Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...



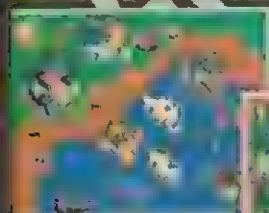
Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

ROLDA, PRAWO KRWI i SOCIETY. Oprócz tego jest ogromna ilość zapowiedzi i studowanych ekranów i animacji. Na dokładkę, z oferty naszych dystrybutorów serwujemy uznane światowe hity, czyli m.in. NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT 3, FADE TO BLACK oraz programy. Mówi nam pewno się nimi słania, jak np. FIFA SOCCER'96, HEKIN, THE KING, REBEL ASSAULT 2 czy wreszcie pliki przez które lat STONEKEEP. I zapytamy gdzie zabrakło dem - są screeny i animacje.

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

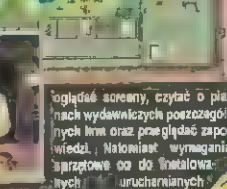
Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

ER DISK CD



Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...



Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Na płycie jest też pięć ścieżek audio, tzn. utworów muzycznych, których można posłuchać w domowej wersji bądź w komputerze. Pierwsze cztery to świetna i wesoła ścieżka dźwiękowa z gry BUMP'N'BURN, zaś piątą to utwór "TeenRap", zaopiekowany przez zespół BONG, stanowiący część ścieżki dźwiękowej z gry TEENAGENT CD.

W drugiej części kompaktu, zatytułowanej SECRET SERVICE INTERACTIVE, możecie znaleźć informacje o naszych ulubionych grach.

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Striker '96
Sensible World of Soccer



Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Amiga 1200CD, rozszerzonej Amiga CD32 jak i Macintosha mogą korzystać z zainstalowanych u siebie przeglądek obejmujących zawarte na kompaktach GIF-y. Natomiast plik ścieżek audio może być...

Uwaga prenumeratorzy: z uwagi na duży niż zwykle cykl powożenia COVER CD (odbywający się za granicą) otrzymacie prenumeratę latem dni później. Przeprosimy i prześlimy o wyrozumiałość.

SECRET SERVICE

COVER CD 1

66 x Gry
19 x Dema
40 x Slideshow
15 x Animacje, 10 x Firmy
37 x Info
3 x Audio

© ProScript 1996

Osoby zainteresowane mogą zakupić COVER CD bezpośrednio w redakcji lub zamówić listownie. Cena wynosi 15,- zł, płatne przy odbiorze, zaliczeniem pocztowym. Liczba kompaktów jest ograniczona!

Od Redakcji

Zima... święta... PREZENTY!!!

Pora otrzymywania prezentów jest najprzyjemniejszym okresem zimy i w ogóle gdyby nie on, to można by zostać ateistą i UFO-ludkiem. Jak co roku i my postanowiliśmy dokończyć Św. Mikołajowi swoją cegłę do wota pełnego niespodzianek i przygotowaliśmy numer kolorowy od brzegu do brzegu. Sami przekonacie, że jest piękny, gruby i bez zamaczania.

Ten numer to również numer zmian. Chwilowo zniknęło parę rubryk – TIPSy, HELP, SAVEGAMER. Niektóre już niedługo pojawią się w nowej odsłoniętej formie. Zgodnie z hasłem „prezenty przez cały rok” w numerze styczniowym startujemy z nową rubryką – konsolką. Znajdziecie w niej niezbędne informacje techniczne o różnych produktach oraz, oczywiście, recenzje konsolowych gier. Przygotujcie też długopisy – już za miesiąc WIELKA ANKIETA, zaś wśród ankieto-

wanych, czyli was, rozlosowane zostaną fantazyjne nagrody.

Wiadomo jednak do grudniowego numeru Osobnikom o sokolim wzroku zapewne nie pasowało coś w kształcie COVER DYSKU. Wyjaśniamy tym razem zamianę COVER DYSKU jest COVER CD! Tak, tak to pierwszy w Polsce COVER CD dołączony do magazynu poświęconego graniu komputerowym. Niestety dość żelazne prawa rynku nie pozwoliły nam dołączyć go do całego nakładu COVER CD otrzymają wszyscy prenumeratorzy. Więcej informacji o kompaktce znajdziecie na str. 12-13.

Z uwagi na to, że gwiazdka jest tylko raz w roku, musieliśmy przygotować coś dla wszystkich. Postanowiliśmy mianowicie wydać niesamowitą książkę. Fantastyczną, odtowarą, zawierającą mnóstwo informacji, która z braku miejsca nie mogła znaleźć się w numerze. Na razie znajdziecie w niej najważniejszą wręcz ilość 100ów oraz najdokładniejszy SAVEGAMER – wszystkie metody plus wiele interesujących przykładów. Jeśli intrygująca spotka się z zainteresowaniem, to być może będziemy książkę wydawać częściej – może jako kwartałnik, a może jako półrocznik.

Przygotowaliśmy nową kłopotydr (tak w redakcyjnym żargonie nazywamy „mlekię” z informacją) przyklejoną do każdego opisu. Zgodnie z założeniami przeszliśmy na jednolewnościową skalę ocen, będziemy za to możliwie często umieszczać dodatkowy komentarz – plusy i minusy itp.

**Wszystkim naszym Czytelnikom
składamy z okazji Świąt Bożego Narodzenia
najlepsze życzenia:
szybkich komputerów, wielkich dysków,
jak najlepszych gier i dobrego refleksu
oraz spokoju i pewności jutra**

Aloha! Internet!

From: secserv@polbox.com.pl
To: Everyone
Pozdrawiamy wszystkich internautów, z którymi i tak mamy kontakt na co dzień. Ostatnio dziennie nawet po kilkudziesięć listów! Sta-

ramy się odpytywać w miarę szybko, ale nie zawsze jest to możliwe natychmiast. Nie jesteśmy też w stanie odpowiadać natychmiast na wszystkie HELP-y i pytania o pomoc. Nie zawsze jest bowiem pod ręką odpowiedni fachman. Sprawami obsługi inter-powodzi zajmują się ja, czyli Witka Krugły.

Zauważyłem, że niemal wszystkie listy adresowane są do Redakcji (czyli do nikogo o w szczególności). Jeśli chcecie wysłać list do konkretnego autora, że znać to w temacie (tytuł) listu i wszystkie inne są obsługiwane przez Redakcję (czyli naprawdę przez mnie). Sorry za koszmarne wymagania, ale przy takiej ilości korespondencji jaka mnie właśnie przysypuje, przy sortowaniu li-

stów muszę stosować środki najprzejsze.

FIDO

Po pierwszym artykule na tematy internetowe, kilku korespondentów zwróciło nam uwagę na niezbyt precyzyjne opisanie sposobu komunikacji FIDO <-> INTERNET. Okazuje się, że chcąc wysłać list do Redakcji wcale nie trzeba wchodzić do konferencji Poledno, BRS nie musi mieć tej konferencji, ale musi być wzmielem lub punktem sieci Fidonet i musi zezwalać użytkownikom na wysyłanie maili!

Odpisując bramyk Fidonet <-> Internet jest system w Polacu Młodzieży w Warszawie o adresie Fidonet 2-480.40.0@fidonet.org. Pisząc list należy podać nasz adres jako secserv@polbox.com.pl (2.480.40.0@fidonet.org).

Można też podać adres UUCP (2.480.40.0@fidonet.org) i w przeważnym wierszu listu napisać:
To: secserv@polbox.com.pl.
Drugie linie należy zostawić pustą!

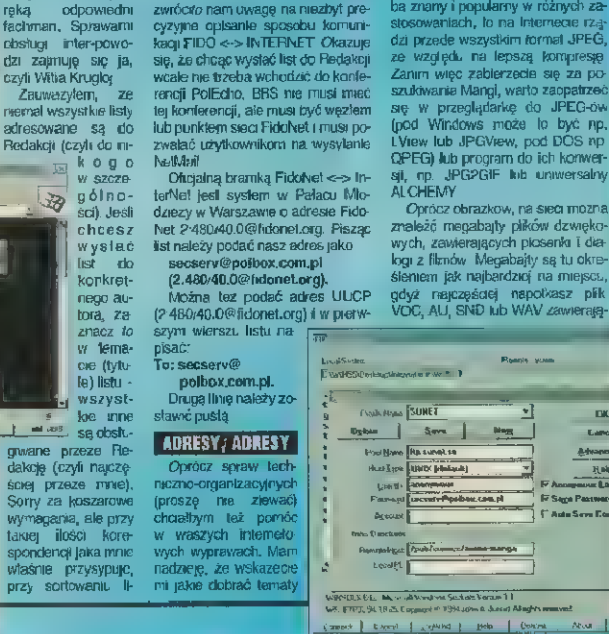
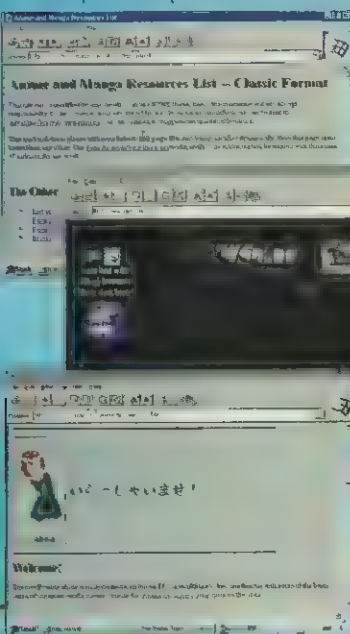
ADRESY / ADRESY

Oprócz spraw techniczno-organizacyjnych (proszę nie ziewać) chcielibyśmy też pomóc w waszych internetowych wyprawach. Mam nadzieję, że wskazuje mi jakie dobrze tematy

do kolejnych wydań tej rubryki. Na pierwszy ogień idą adresy serwatów zawierających materiały związane z Mangą i Anime – temat jak sądzę i tak uważa trzymający mnie na muszce Mr Foot! w miarę ciekawy i ekscytujący.

Co można znaleźć w Internecie? Oczywiście przede wszystkim obrazy, obrazki i jeszcze więcej obrazków. Głównie w formatach JPEG i GIF. O ile format GIF jest wam chyba znany i popularny w różnych zastosowaniach, to na Internecie rzadziej przed wszystkim format JPEG, że względu na lepszą kompresję. Zanim więc zbierzecie się za poszukiwanie Mangi, warto zapoznać się z przeglądającą do JPEG-ów (pod Windows może to być np. Iview lub JPCView, pod DOS np. QJPEG) lub program do ich konwersji, np. JPC2GIF lub uniwersalny ALCHEMY.

Oprócz obrazków, na sieci można znaleźć megabajty plików dźwiękowych, zawierających piosenki i dialogi z filmów. Megabajty są tu określenie jak najbardziej na miejscu, gdyż najczęściej napszecz plik VOC, AU, SND lub WAV zawierają-



Instrukcja obsługi nowej klepsydry

MacroPose'95

PC DOS/WINDOWS 6 dyskieta, 2 CD
386DX/33 + 4 MB RAM + 30 MB HDD
VGA + SB 16 + SB AWE + GDS + MIDI
Amiga 500/1200 12 dyskieta
CD32, GameBoy, Jaguar, MegaDrive

Autorizowany dystrybutor
New Computer Group (PC CD) 1590 zł
Miracle (Amiga)

Za: grafika, animacja, dźwięk
Pracownia: komputerowa, płyty drukowane, stancje

Uwaga: dodatkowa zapis PC DOS/WINDOWS oznacza, że gra jest pod DOS, ale można ją uruchomić w oknie Windows. Zapis Amiga 500/1200 oznacza jedną grę działającą nie ob. platformach, jeśli będzie specałna wersja na 1200, to podany w nawiasie AGA lub 1200

Ocena umieszczona w środku podsumowuje ogólną jakość gry w stosunku do innych gier. Składają się na nią dotychczasowe oceny grafiki, dźwięku i miłośności, a także nasze subiektywne odczucie co do stosunku ceny do umownej wartości gry. Ocena mieści się w przedziale 0-100, na razie będziemy przyznawać punktację co pięć. Za grę wartą uwagi należy uznać grę ocenioną już na 50. Poniżej lokujemy gry, które wykazują się ewidentnymi wadami, natomiast za docenione przez nas pomysły, nowinki i fachową robotę punktujemy w górę

Będziemy też podawać informacje o typach konsol, na które została wydana opisywana gra.

Sporożnia na ceny archiwaliów - takie rzeczy mogą się zdarzyć tylko w święta. A dalej to co zwykła, czyli poprzeczka podniesiona do granic bólu! Opisy świetnych produkcji, z których większość już jest sprzedawana w Polsce. Opis MORTAL KOMBAT 3 ze wszystkimi łajnymi ciosami, w MANGA ROOM specjalne foto-story, zaś w KOMBAT KÖRNER tym razem foto-relacje z tania... nie, lepiej zobaczcie sami

ce od 1 do 5 minut dźwięku... Mimo, że dźwięk próckowany jest w nich z najmniejszą sensowną częstotliwością 8000 Hz to i tak wychodzą z tego pliku zwykle od 0.5 MB wzyzy

Obrazki i dźwięki to rzeczy najbardziej oczywiste, zasady Internetu zawierają jeszcze wiele innych materiałów o Manga i Anime. Są to fragmenty filmów (zapisane jako FLI, AVI lub ostatnio MPEG), profesjonalne czasopisma i fanziny, najrozmaitsze teksty o seriach i twórcach oraz coś na co na pewno nie jesteście przygotowani Fan-Fictions.

Fan-Fictions są to pisane przez fanów opowiadania dziejące się w świecie konkretnej Mangi lub Anime. W opowiadaniach takich występują autentyczni bohaterowie z koniksów lub filmu, autorzy Fan-Fictions dodają tu tylko nową fabułę lub przekonstru-

firma i rok wydania

informacje do wersji PC minimalna konfiguracja, obsługiwane karty dźwiękowe, liczba dyskieciek/CD dla wersji Amiga, platforma, liczba dyskieciek konsolle, na które została wydana gra dystrybutor w Polsce, data zapowiedzi i cena dystrybutor w wersji na Amiga (jeśli została wydana i jeśli jest inny niż wersja PC) Za i przewo, czyli plus i minus lub krótkie komentarz

owują już istniejącą historię na nowo. Mimo, że w normalnym świecie nazywano by to grafomania, pisanie Fan-Fictions dostarcza wiele zabawy zarówno piszącemu jak i czytelnikom. Stawiamy one najłatwiej (to damo- waj) możliwość zanurzenia się w świat japońskich animków i poznania naj- słynniejszych bohaterów i seri

DISCONNECTING

Czekam na wasz odzew, na ile kci- k Internetowy spełnia wasze wymaga- nia. Nie wahajcie się przysłać wa- szych uwag, spostrzeżeń, groźb i żę- dań - to na ich podstawie tworzona będzie ta rubryka. Napiszcie czy wo- lice prezentację adresów (i na jaki temat) czy może porady softwa- rowe? A może jeszcze coś innego?

Zapilany w sieci:
Witła Krugloj

Kilka adresów FTP

FTP Site	katalog	zawartość
ftp.aloha.com	/pub/pictures/anime	obrazki
ftp.stu.com	/archives/anime-fan-works	Fan-Fiction
ftp.sureit.se	/pub/pictures/anime-manga	wszystko
ftp.white.toronto.edu	/pub/anime	obrazki
netwiku.csdl.edu	/anime	obrazki, teksty i stuff
ocf.berkeley.edu	/pub/AnimeB	teksty, pliki dźwiękowe
plugg.ucsb.edu	/pub/anime	obrazki, teksty, sample
wp1.wpl.edu	/ai/maps/local/anime	obrazki
wp1.wpl.edu	/anime	obrazki, teksty

Kilka adresów WWW

Adresy URL:
http://csclub.uwaterloo.ca/~uim/vantbe/anime-list/
http://tandora.resnet.cornell.edu
http://www.imsa.edu/~jea/anime
http://www.mangavid.co.uk/~mangavid/
http://www.wilmington.net/modules/animegoja_home.html

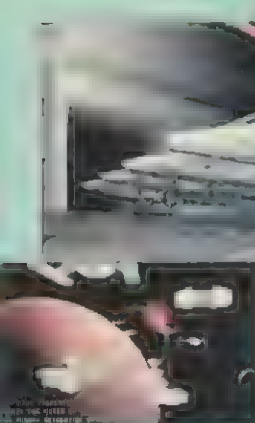
Newsgrups
alt.binaries.pictures.anime
alt.manga
rec.arts.anime.info
rec.arts.anime.stories

WARSAWA JUNIOR
POZNAN RATAJCZAKA 4-
WROCLAW PLAC KOŚCIU

SILENT HUNTER

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

SECRET SERVICE #30



Słońce przestało świecić, ludziom groziła zagłada. Niedługo była szybka ewakuacja. Sześćdziesięciomilionowa społeczność fioletyła wyruszyć w kosmos w poszukiwaniu nowego domu i lepszego życia. Po dołczeniu do innej galaktyki i wybraniu odpowiedniej planety, tuż przed momentem kolonizacji ludzie zostają zaatakowani przez wroga nawiązującego obcą cywilizację.



Nadeszły czasy, w których Amigowie odpowiedniki DOOM są na porządku dziennym. Pisaliśmy już o ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ, GLOOM, CYTADELA, DEATH MASK. Obecnie coraz częściej pojawiają się ko-

pie. W tym momencie wracasz do akcji. Zastadasz za sterami myślnika w celu dołączenia do planety i zniszczenia przekaźnika sygnału odwołanego przez radar, na którym zostaliście odkryci. Do tego konieczne jest przebiecie się przez rój min (czytaj, wystrzelenie ciągłym ogniem dzuzy) i rozmieszczenie przez nieprzyjaciół.

Tak rozpoczyna się gra EPIC, autorstwa chłopaków z DID - producentów m.in. ROBOCOP 3, TFX



I INFERNO. EPIC jest wektorową strzelaniną z elementami symulatora. Zasadniczo widzimy wszystko oczami pilota siedzącego w kabine oraz z karnier przelazanych klawiszami funkcyjnymi. Kamery przenosią widok z boku, całego statku, z punktu umieszczonego nad ogniem oraz bezpośrednio całego otoczenia. Zastosowanie grafiki wektorowej sprawia, że gra jest szybka i oddaje wrażenie lotu w na różnych wysokościach i lawirowania między obcymi

oraz bardzo widowsko wyepical. Do działań na bardzo dużej przestrzeni używany radar zintegrowany ze skanerem, pokazującym naszą pozycję, wraz ze współrzędnymi lotu.

Gierka jest dobra i wana załączenia mimo brzech lat na karku. Poza tym operuje nie teksturowanymi, surowymi wektorami, praktycznie niewykorzystywanymi w nowych publikacjach. Kto lubi ten wie, co znaczy szybki, płynny, czysty wektor. Program działa na wszystkich Amigach, pomimo tego, że pierwotnie pracował tylko na pięćsetkach. Późniejsze reedycje zostały odpowiednio po-przerabiane, żeby mogły działać na każdym modelu.

Witek

EPIC

ciężkimi. Całość składa się z wielu różnorodnych misji, które poznajemy na odprawie poprzedzającej lot. Na każdą z nich przypada nam odpowiednią ilość amunicji, czasu oraz wyczerpujących się przy bliskim kontakcie z podskanami lub (wardym) przedmiotami tarcz. Broń jest różnorodna i uzależniona od charakteru wykonywanego zadania. Standardowo wyposażeni zostajemy w zwykłe szybkostrzelne działo plus trzy rodzaje plazm, rakiet standardowe i samonaprowadzające

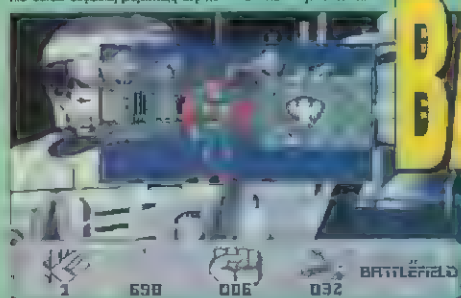
Ocean'92

386EX/33	= 4 MB RAM	= 10 MB HDD	5 dyskiety
VGA	= SB 16	= SB 2.0	3 dyskiety
Asterisk	Dyskiety		
(Amiga)			24 zł
(PC)			27 zł

lejne, coraz lepsze produkty z tej serii. Tę lawinę zapoczątkowały ongiś pojedyncze, pionierskie tytuły, z których większość powstała w Polsce. PROJECT BATTLEFIELD jest jednym z protoplastów tego, o czym mówiliśmy. Dziś może być interesująca propozycja dla posiadaczy Amigi 500, ostatnio jest bowiem coraz mniej tytułów na niej chodzących, i nie ma się co dziwić, jeśli to kon-

strukcja ponad dziesięcioleć. Na szczęście niekiedy jeszcze o niej nie zapomnieli, zwłaszcza w Polsce, gdzie stanowią ona pokazywi odsek komputerów. Po zmniejszeniu ekranu do minimum PROJECT BATTLEFIELD zachowuje się do b r z e i p l y n n e. Natomiast w przypadku A1200

w sposób niezbyt skoordynowany, nie ma mowy o żadnej jej „inteligencji”, czasami nie strzelają do ciebie nawet jeśli stoisz krok przed nim. Poza tym zapomnieć można o porządku teksturowanym suficie czy posadzce. Sterowanie jest dosyć wygodne, jednak precyzja jest zdecydowanie za mała. Aby złapać przeciwnika w zasięgu strzela, trzeba się nieraz nieźle napracować - przesuw ekranu odbywa się lekunosłostopniowymi skakaniem. Jeśli dodamy do tego jeszcze fa-



PROJECT BATTLEFIELD

gra może okazać się nie tak dobra, jak by się chciało. W trybie „minimum” działa podobnie jak GLOOM w trybie pełnoklatkowym, a różnica w opowieści graficznej widok na pierwszy rzut oka. Tutaj wrogowie poruszają się





W ubiegłym roku pewnym wydarzeniem na Amigowych nocy była gra VAL-HALLA. Było to spowodowane zastosowaniem nowatorskiej w owym czasie techniki, a mianowicie digitalizowanej mowy odtwarzanej podczas gry. Działaj, w epoce CD, zabieg taki jest już oczywistością, jednak kilkanaście miesięcy temu było to, zwłaszcza dla Amigowców, sporym przeżyciem.

POLTERGEIST to najnowszy produkt grupy MIDNIGHT COMPUTER GROUP, grupy znanej z takich gier jak MAGICZNA KSIĘGA I JURAJSKI SEN, wydanych przez MIRAGE. Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry jest jednoznaczne – wygląda jak VAL-HALLA. Bohatera oglądamy z góry, są podobne sampleowane wypowiedzi, zbliżona sceneria – zamki, wieże, góry. Jak bracie przykład, to z najlepszych. Choćby z tego względu, że jest to, czy zachodni pierwotnik jest produktem wybitnym.

Gra sprawia wrażenie robionej nieo wiele w pośpiechu. Przede wszystkim ten denerwujący jest ubiór bohatera. Wygląda jak, że pewnie jego elementy zostały stworzone tylko dla zasady, aby gra nie skończyła się za wcześnie. Bohater przemierza przestronne zamkowe korytarze (ich wielkość szczególnie daje się we znaki na poziomie drugim), zbiera różne przedmioty, rzuca różne zaklęcia i... praktycznie nic z tego nie wynika. Braku głębszej intrygi, cała akcja jest ciągiem podstawowych związków przyczynowo-skutkowych typu: znajdziesz klucz, otworzy nim skrzynię, wyjmij kłopot, rozwiń nim ścieżkę, weź deskę, połóż ją nad przepaścią itd. Żadne atmosfery tajemnicy, poczucia zagrożenia. Aby zaliczyć kolejne etapy gracz musi raczej ćwiczyć swoją cierpliwość, niezbędną przy kolejnym przejściu z jednego końca mapy na drugi, niż francuskie szare komórki. Trzeba przyznać, że wady takie oschłą spórą część polskiej produkcji. Miałem nie wspomnieć o wale i płytkiej fabule, ale muszą: zły duch napadł krowę, festiwal, musisz go przepędzić – aaa... znowu się chce. Między innymi, że następne produkty autorów tej gry stałyby na wyższym poziomie, choć trzeba przyznać, że staniowi on znaczący krok naprzód w porównaniu z MAGICZNA KSIĘGA.

Wystarczy tych słów krytyki – nie jest moim zamiarem pograżanie polskich autorów. Trzeba przyznać, że gra może do-

starzyć miłych przeżyć, zwłaszcza młodszymi graczom nienawykłym jeszcze do gier o bardziej skomplikowanej intrydze. Gdy nie będniesz wiedział co zrobić, ponieważ znalazłeś pełne rozwiązanie wszelkich problemów.

skrzynkę. Znajdziesz zwierciadło. Idź na wschód. Na białą drogę drzwiach użyj czarnej zamary (kapsydra) możesz iść dalej. Kolejną przeszkodą będzie magiczny promień, odchylić go możesz zwierciadłem.

Jest to w północno-wschodniej części zamku. Zabierz wszystkie znajdujące się tutaj przedmioty (te, które nie zmieszczą się w torbie przeniesi w okolice miejsca startu). Powinnes mieć już skompletowane cztery symbole kierunków geograficznych. Ułóż je wokół symbolu różnicy wiatrów, a zdobędziesz czar wiatu. Teraz za jego pomocą (i przy użyciu sakwy) możesz przetrwać trującą chmurę

po okolicy, zgromadzić trochę przedmiotów i czarów. Jeden z nich, czar zimna (razem z wiatrem) użyj na strażnika stojącego przed ogrodem. Ponownie zapoznaj się z udogodnieniami pomieszczeniami. Następnie udaj się do zachodniej części twierdzy. Tutaj udrów babog czarem zdrowia i ziołami (dostaniesz czasową spę) – a tu handlarza kup puchłko zapalek.

Teraz idź do tej części, która leży za drzwiami otwartymi wodą królewską. Zarek jednej ze słogowych tu skrzynkę możesz pokonać czarem otwierania (i magicznym kryształem) – w środku znajdziesz wado, habierz nim wody ze studni w ogrodzie. W małej komnacie w środkowo-wschodniej części

POLTERGEIST



W grze powszechnie stosowane są czary. Aby ich użyć (możliwe jest to tylko w ściśle ustalonych miejscach) należy posiadać odpowiednią formułę, w postaci kawałka pergaminu wyrzeczanego po przeczytaniu – nie zamieszaj na miejscu w plecaku, oraz odpowiedni przedmiot – jest on jednorazowe go użytku i po zużyciu, zaklęcie można go wyrzucić.

Plecak ma ograniczoną pojemność – czasami więc trzeba kilka krotknie przemierzyć trasę od miejsca z przedmiotami do punktu użycia po prostu nie da się zabrać wszystkich go za jednym razem.

Aby użyć przedmiotu na postaci (ach ten język przysłówek) wystarczy zazwyczaj go przed nią położyć. Ewentualnie można położyć przedmiot na jakimś postumencie albo stołku. Po chwili powinien on zniknąć, a w zamian pojawić się inny przedmiot.

Drzwi otwiera się trąkając kłakię na łonę dłoni stojąc przed nimi, uruchamiając odpowiedni przełącznik lub wykorzystując klucz albo odpowiedni czar.

ETAP 1: MROČNE ZAMCZYSKO

Weź wyltych (leży pod jedną z palm na podłożu) i dwożź nim

zagradzającą drogę na południe. Szewcowi da buty i w portajcie otrzymasz młotek. Posłuszny on ci do rozbięcia czarnej (znalezionej we wschodniej części zamku), w jej wnętrzu, znajduje się klejnot. Za bryłkę tę gnom odstąpi ci pręt służący do podważania osłup.

W osłupie (jak to z ostrym) znajdziesz perłę. Daj ją ryżaczowi dostaniesz klucz do komnaty babi. Teraz użyj na medzianym kluczu, czar, elchemi (kamienne drzwi).

możesz otworzyć drzwi prowadzące do wieży. Babog przetrzą czar strachu (maską) – zdobędziesz żab wlokłaka. Potrąkaj gnomu czarem głodu (piersoci) i daj mu pędzle. Dostaniesz piszczał. Piszczał i żab wlokłaka przekaż do konsumpcji ryżaczowi, a następnie postaw na nim misę. W wyniku metabolicznych procesów fizjologicznych natychmiast napęchł się ona trupem jadłem. Zastaw nim wieżę.

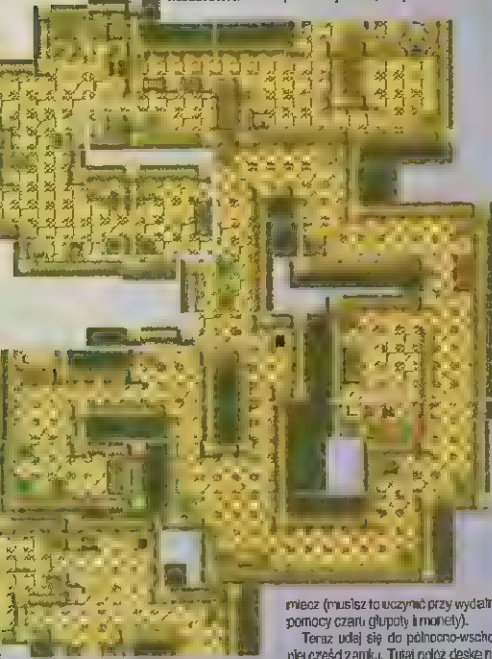
ETAP 2: TWIERDZA DACHORA

Tradycyjnie już polaż trochę po dostępnym terenie i poszerzaj porożczane przedmioty. Kiedy już to zrobisz udaj się do złutnika. Zapłać za pracę przyjmując na jedynę z gór – daj mi, moneta, a następnie towar szylet. Po chwili dostaniesz elegancką broszę. Teraz, na drzwiach prowadzących na wschód, użyj wody królewskiej i otwórz je złotym kluczem. Pomyślaj



znajduje się dźwiga. Wrzucić do niej ziemię znalezione za ogrodem i podjąć je. Zerwać chwast i iść na północ. Znajdziesz tam kociołek, do którego należy wrzucić czaszkę sepa, chłabogszca, pad szerszeni i chwast. Jeżeli nie masz jeszcze kłódcego ze skądinąd, rozetrzyj się po zamku – nie są one poukrywane i można je bez problemu znaleźć. Z kociołka wynurzy się eliksir piękności. Zabierz go i ponownie idź na teren za ogrodem. Po drodze, tuż za jeziorem z trawnika skręć na południe. Znajdują się tutaj drzwi, a obok nich dwa znaki na podłodze. W obydwu musisz pokłóżyć żelazne krzyże. Jeden z nich powinien być już znaleźnięty podczas swoich wędrówek. Drugi natomiast zdobędziesz za chwilę.

Idź dalej. Elixir dać psakudzie – otrzymasz amulet. Przy jego pomocy rozpaszysz kowalowi ogień, w podzięce za co przekuje on żelazną sztabę na potkopa. W jednej z komnat znajdziesz na podłodze szosadorarnię gwiazdy, a obok niej czarną świecę. Podpal ją zapachami i stęń wewnątrz gwiazdy. Użyj teraz funkcji „dłoni” – zostaniesz teleportowany. W komnacie, w której się znalazłeś, otwórz brunną i wyjmij z niej wody świętości. Teraz podnieś klucz i wyjdź z pomieszczenia.



Znaleziony klucz służy do otwarcia skrzynki stojącej nad pomieszczeniem z dźwigą. Weź drugi krzyż i idź do drzwi otwieranych przy jego pomocy. Umieść krzyż w zaznaczonym miejscu na ziemi i idź dalej. Kolejne drzwi otwórz czarną sily (podkopa). Znajdziesz się w komnacie pana lej twierdzy – Daghora. Położ przed nim brzozę i pokrop go wodą świę-

Midnight '95

AMIGA 500/1200

4 Dyskietki

Interaktywny dyktando

zapiszcie Gaudium

Midnight (Amiga)

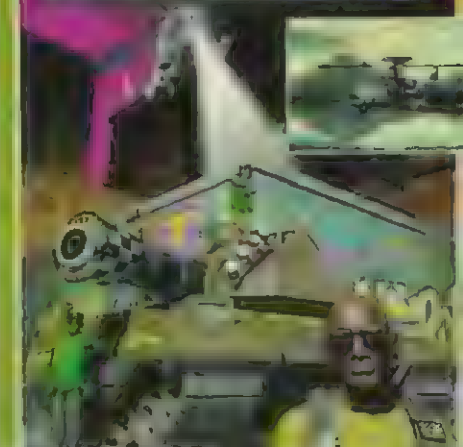
29,50 zł

conę. Etap drugi zakończony, czas na starcie z bossem.

ETAP 3: KOMNATY POLTERGEISTA

Pozbierał dostępne przedmioty. Uśpił cyklopa czarnem snu (poduszką). Znalezionym kluczykiem otworzył skrzynkę (stoi ona kilka kroków w górę i w lewo od klucza) i wyjmij z niej helm. Przed golem położy błachę i rozstrząś go czarną pracą (stosowaną razem z sierpem). Gliniane monstrum przerobił na kucza. Wróć w okółko, gdzie zaczynałeś grę i idź na południe. Otwórz drzwi Kluczem. Koboldowi daj helm – dostaniesz w zamian Świętego Graala. Odczytaj kilkaś młotowi, a dostaniesz modłewnik. On natomiast uszczęśliwi pelgrzyma – drugi klucz stanie się twoją własnością. Otwórz nim kolejne drzwi na południu. Weź monetę. Przy pomocy wylitycha otwórz skrzynkę i zabierz z niej kolot. Rozbij nim polknot ściany, polknot dostępną leżącą pod przykryciem, a następnie przekonaj trolla, aby oddał ci swój

SHELLSHOCK



ZACRAJ!
ZACRAJ! ZACRAJ! ZACRAJ!

THUNDERHAWK 2



ZASTRIEL!
ZASTRIEL! ZASTRIEL!

miec (musisz to uczynić przy wydanej pomocy czaru głupoty i monety).

Teraz udaj się do północno-wschodniej części zamku. Tutaj położ desek nad ławą i idź do komnaty Poltergeista. Położ miecz na ziemi i użyj na nim czaru przemiany (książka). Podnieś przetworzony magiczny orzeł i zatop go w ciele tyrana – w ten sposób jako pierwszy człowiek w historii zabijesz ducha. Książeczka, półkrośwa i premia za pracę w nadgodzinach są twoje!

Poeti



Niraga Software
03-582 Warszawa
ul. gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671-77-77
fax (0-22) 671-76-22



Sprawdzone pomysły wykorzystania w grach szybko ewoluują. Szczególnie w pamięć zapadają takie, które przez wprowadzenie nowości i przykuwają uwagę gracza zabierają mu latnych kilka dni z żyłymi. POLE WALKI stanowi dużą wariację na temat zacierpniętych z gry SCORCH (znanej też jako SCORCHED EARTH, SCORCHED TANKS lub po prostu TANKS). Ustawiamy naprzeciwko działa o regulowanym kącie podniesienia lufy i silę wystżelania, nasycajemy je amunicją i stawiamy obok kanonierów gotowych zniszczyć okolice nierówności terenu.

Zabawa przednia i to nie tylko dla ludzi z komputerem balistycznym w głowie. Z tą jednak różnicą, że wszystkie do tychczasowe wersje zakładały widok z boku, natomiast w POLE WALKI widzimy wszystko z góry.

Ekran gry stanowi sporych rozmiarów przeszwelna plansza, a jednorazowo widać tylko jej fragment. Porozstawiane są na niej bazy należące do zmagających się ze sobą przeciwników. Na początku starcia one jedyne uroznicznienie w dość jednolitym otoczeniu. Najpierw należy wybudować coś, co byłoby zdolne przetrwać środki eksterminacyjne jak najbliższe stanowisk naprzeciwie, a jednym słowem eleganckiego cyborga bojowego. Jest ich kilka rodzajów, na początek wystarczy jakaś niezbyt ładowna, ale za to szybka jednostka. Po wyłożeniu groźna na zakup i zaopatrzeniu. go w amunicję, można ruszać w teren.

Celem gry jest zniszczenie wrogiej bazy. Kwadrans przeciwnika stanowi nieźle opancerzony kompleks, dys-

ponujący także własnymi środkami obronnymi. Nie należy więc od razu zbliżać się do niej, a spokojnie zapożyczyć na obce pojazdy harującą po okolicy. Za zniszczenie każdego z nich otrzymujemy pewną pieniężną gratyfikację, którą najlepiej jest zamienić na coraz to potężniejsze maszyny, zdolne do przenoszenia coraz to wyższych środków zagłady.

Jedną z największych atrakcji SCORCHA był wręcz obiednie bogaty arsenał – wypróbowanie każdego rodzaju uzbrojenia wymagało dużej cierpliwości. Pod tym względem POLE WALKI sporo mu ustępuje. Broni jest jedanaście rodzajów, w tym dwie delfansywie i jedna „masowej zagła-

zownie i lepiej używać ich ze znacznej odległości – w przeciwnym wypadku minie ona cel zanim zdąży my choćby minimalnie zmienić jej tor lotu. Trzecim rodzajem broni jest wsparcie lotnicze – tutaj po prostu wskazyjemy cel ataku, a bombowce strategicznie robią za nas reszję.

Na pierwszy rzut oka całość sprawia przyjemne wrażenie – renderowane (choć niewielkie) obrazy robotów w menu, czytelne ikony, przejrzysty wygląd kolejnych opcji... Niestety, później jest już mniej różowo. Pole gry jest monotonne, znaczki symbolizujące cyborgi niczym się od siebie nie różnią, nie ma prawie żadnych elementów uatrakcyjniających nieruchome płaszczyzny. Poza tym dźwięk sprawą jest



Któż z Amigowców nie zna firmy PSYGNOSIS świecącej u szczytu chwały Amiga same traumy. Każdy z wydatnych przez nią tytułów był ogromnym sukcesem. Firmę już dawno wykupili skośnoćkie dąbły z Sony nastawione na oprogramowanie konsol, i nam pozostały tylko miłe wspomnienia i zachwycające się rewelacyjną spuścizną, szczególnie, jeśli mamy do czynienia z DMA DESIGN, twórcami osławionych Lemmingów. Takim to właśnie mega hitem jest w dalszym ciągu WALKER, pukający do pantofni strzelanin wszechczasów.

Kompozycja graficzno-animecyjna wysiada maksimum możliwości z każdego modelu Amiga, a sprężona z efektami dźwiękowymi tworzy wyśmienitą całość. Miłym dodatkiem są pakiety wygłaszane przez nawigatora komunikującego się z graczem przez radio z charakterystycznymi łzaskami, dostępne dla posiadaczy tysiąc dwusetek lub komputerów szarżowanych do więcej niż 1 MB. Twoim zadaniem jest dotrzeć jak najdalej przy akompaniamencie nieszynące-

dy (wsparcie lotnicze). Ciężawy jest natomiast podział ich na dwie grupy. Jedną z nich stanowią te, którymi posługujemy się w sposób znany ze SCORCHA – po wybraniu celu pokazuje się przekrój przez znajdujący się na drodze do niego teren. Druga to rakety – tutaj wybieramy jeden z czterech kierunków jej odpalenia, wskazany FIRE i przejmujemy nad nią kontrolę. Kierunek lotu wybieramy manipulując odpowiednio joystickiem. Niestety, nie jest to najłatwiejsze – rakety są straszliwie mało

brak wpływu ukształtowania terenu na sposób poruszania się pojazdów, zawsze mają one taki sam zasięg. A to, czy znajdują się one w dole czy też na wzniesieniu, decyduje jedynie o możliwości prowadzenia ostrzału.

POLE WALKI, jak każda tego typu gra, działa najlepiej wtedy, gdy jest wykorzystywana przez kilku graczy – mechaniczna inteligencja komputera po pewnym czasie staje się dość nudząca. Nie więc nie stój na przeskroździe, aby w rozgrywce udział wzięło np. czworo ludzi – akcja staje się



Jest rok 2008. Razem z czwórką przyjaciół obrabiasz transportowiec D-86 z cennych ładunków. Podczas całego zajścia zostajesz wykłuwany, transportowiec wkrośnie w bucha. Flakując skórę ulećkasz. Na Merkuryum zagrasz się do oddziałów próbujących siłami robbieć odbywającą się na Marsie. Udajesz się tam, bo musisz wyróżnić porachunki.

Tak w największym skrócie brzmi legenda i wprowadzenie w akcję gry spłodzonej przez rodzimych programistów z ekipy Marka Piekarczyka – TSA, a wydanej pod skrzydłami MIRAGE. „Najbardziej ciężki heavy metalowy gwałtowny i osiemdziesiątych” skorzystał z pseudo-3D izometrycznego zrału, umożliwiającego poruszanie się Dana w osmiu kierunkach. W związku z tym proponują, abyśmy galki trzymali przyciskone pod kątem czterdziestu pięciu stopni. Chwała im za to! Nie chcą być niemilki i obrażać ludzi, których nie wi-

Mirage'95

AMIGA 500/1200 2 dyskiety
Autorka warty dyskotekowej zapowiedzi. Grażdan
Wtrąca (Mielisz) 22 zł
Za grafikę, gromy
Pracochwała, jedność, walec tawa dużej



Proff

go działa szybkostrzelnego. Pewnym ograniczeniem jest szybkie nągrzewanie się rury, więc musisz pamiętać o chwilach przerwy. Do zo-rientowania się kiedy można wzno-wić ostrzał służą skala znajdująca się w lewym górnym rogu.

Poruszasz się dwunożnym, ol- brzymim CyberFootem, przy pomo-

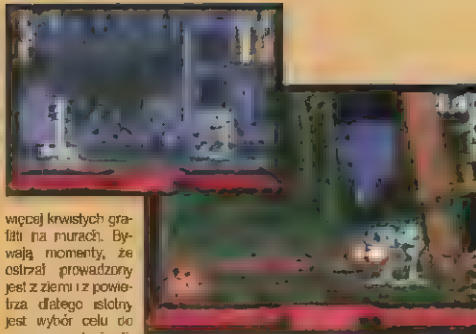
Grę można prowadzić w dwóch warianach. Pierwszym jest poziom EASY, dość łatwy kończący się na drugim miejscu, drugi to ARCADE, dla twardzieli, o wiele trudniejszy, zawierający Berlin 1944, Los Angeles 2019 i wiele innych. Gierka cały czas trzyma klimat i jest dość mocno wciągająca. Uwaga po rozwaleniu

WALKER

cy galki lub kursorów z klawiatury. wśród zgłiszcz i ruin miast, pozostawiając za sobą poroż, ściegę zniszczenia i totalną demolkę. Mysz służy do wszelkich operacji celownikiem, głównego narzędzia dowodzącej i to- talnej rozprężdychy, z lewym przyci- skiem obsługującym FIRE oraz pra- wym lokującym się na ofierze. Musi- my zatem być dwuręczni lub mieć w po- ziości pomocnika. Rzeźnia jest tak absolutna, że nie mamy zbyt wie- le czasu na odpocznik potrzebny do otarcia spoczonego czoła i pozby- cia się wypieków z twarzy.

3087. kolesia zaczynaś mówić do siebie, później kuję, a potem.

Celami twego ataku jest wszystko co się rusza i nawnie pod celownik, włącznie z najbardziej wartym, piorunem szybkimi żołnierzami naparzącymi z granatników. Cza- sani są ich takie chimery, że nie na- dążasz ze strzelaniem. Dobrze wte- dy jest wykonać rundala i rozdeptać ich na czerwonej miazgę. Bardzo mi się podoba zestrzeliwanie snajpe- rów siekających z okien. Z reguły znaj- dują się oni na sporej wysokości, dlatego pozostawiają po sobie naj-



więcej krwistych gra- fiki na murach. By- wają momenty, że ostrzał prowadzony jest z ziemi i z powie- trza dlatego iskrzy jest wybór celu do pierwszorzędnej eli- minacji. Gdy są to tylko spadochro- niarze, to na krokkę chwilę najlepiej sobie ich derować i zająć się np. ciężarówkami, z kolei w przypadku to- niarzy trzeba się wpiąć zająć nimi.

Odmian przeciwników jest tak wie- le, że nie warto nawet ich wspominać za wyjątkiem komercyjnych saperów próbujących podwieść ładunki wy- buchowe bezpośrednio na tece. Gdy dółkiewt zacznie na ciebie wchodzić, to jedynym wyjściem staje się mato humanitarna metoda roz- huśtania robota tak, żeby saper zwi- czajnie spadł i przełgł sobie kar- czek. Uroczą więc puszczają żołnie- rzę w wybuchających pociągach i ciężarówkach, szczególnie, gdy wy-

tuchająca pancerne pojazdy trafiają w nich olbrzymimi kawałami rozgrza- nego metalu. Na koniec każdego eta- pu czeka gość specjalny, którego po- zytycie się bywa najtrudniejszym ele- mentem programu, tym bardziej, że mamy ograniczenia czasowe.

Lepiej grać z grubiej rury Walkie- rem, niż pół roku, być trajerem.

Witek

DMA Design'94

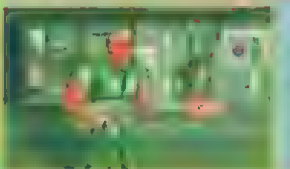
AMIGA 1200 3 dyskiety

Ze: młocina, pomysły, startowale
Przebieg: zbyt trudna



działem na oczy, ale Panowie! Przecież fastow- kicie ten program i wiecie, że interfejs starowa- nia postaci jest do bani. Szlag mnie trafił, gdy musia- łem Niemilosier-

gadać, coś zna- leźć, dokonać wy- miany, trochę po- kombinować. Sce- naria nie jest jed- norodna, jest wie- le lokacji. Poru- szasz się po oszklonej mar- sjańskiej bazie,



Krwawy Dan i jego pokurczona kobieta
sługę wszystkich Amgi i instaluje
się na HD

Witek

TSA'95

AMIGA 500/1200 2 dyskiety

Różnorodny dyskiety
Młocina (Amiga) 22 zł

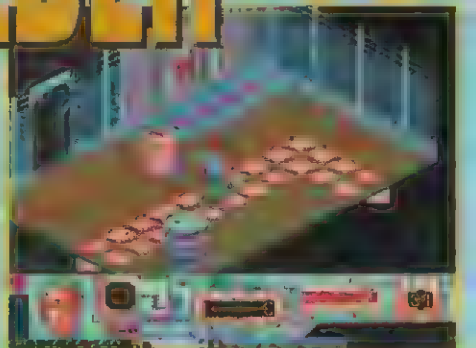
Za: pomysły, tabela
Przebieg: grafika, startowale

DAN WILDER

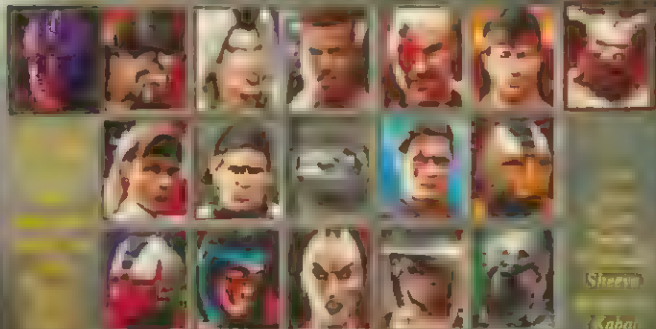
nie się napocić, żeby trafić w drzwi lub celnie strzelić z pistoletu. Nawet pekujący mnie dryblas robił to w taki sposób, że nie mierziałem czy trafia czy nie. Animacja postaci prezentuje poziom Amosa z grupy średnich. Z fajnego pomysłu zrobiona gra przygodowo-zręcznościowa, bo niewątpliwie takie patenty ona za- wiera, wyszedł produkt pieknie surowy.

Pomijając jednak niewygodę ste- rowania i nie najlepszą grafikę. Uwaga! DAN WILDER jest do po- grania. Sposób rozwiązywania pro- blemów przypomina świetne przy- gody jejika Dizy. Trzeba z kimś po-

podzielonej między innymi na wię- zienie, kopanie i silnie strzeżony budynek. Po drodze spotykamy wielu ludzi i czelaków szalonych cy- borgów, będących w większości nieprzyjaźnie nastawioną hatastrą. Najlepiej od razu ich zatawiać, czasem jednak można z nimi porakto- wać i wydobyć ciekawe informacje, przydatne w dalszym etapie gry. Po uśmierceniu gądziny warto prze- szukać zwłoki lub nawet szczerd- pozostają czasem arcyinteresujące przedmioty Bohaterów przyjaźni- do siebie nastawionych spotkasz niewielu, jednym z nich jest meza w pewnych sprawach Jane. Gra ob-



SELECT YOUR FIGHTER



... ..

UWAGA! KONKURS!

Cześć! Słucham sobie właśnie soundtrack'a z filmu... hehehe... ja-kiego? Oczywiście MORTAL KOMBAT i odpoczywam przed kolejną partią w MK3. Muzyczka jest oklewna. TECHNIC-LEDERZENIA i jakieś kołes wyciągający basem po kolei imiona po-
stać (JOHNNY CAGE... SKORPIEN... hehe...). Od czasu, do czasu ryknie sobie „MOOOORTAAA... KOOOMBAAAAT” i wstępy In czu-je... Jak tylko dowiem się kto wy-da soundtrack z MK w Polsce, to dam wam znać i zrobię jakieś review, OK?

Film wedzże na nasze ekrany już niedługo, w połowie stycznia. Może ogłędzie mieć szansę zobaczyć go wcześniej... ale o tym na koncu.

Co mamy w gruntywnym eSe? Przede wszystkim In, na co wszyscy czekali – MORTAL KOMBAT 3. Oprócz tego na przekąskę BATTLE BEAST. Hmmm... Czy zauważyliście że mordobic jest coraz więcej? TO ODBRZĘ! I TAK MA BYĆ!

Nadszedł czas na rozwiązanie mojego mini-konkursu, dotyczącego WARRIORS. ŁAAAK! dostałem masę listów z chęcią! Jako JURY miałem pole do popisu, więc do odse-wu poszły po pierwsze listy, w których było mniej niż 15 kodów. Po drugie zaś te, w których bradowało opisów co dany kod robi. Spośród pozostałych wylosowałem zwycięzców.

PIERWSZE MIEJSCE: MANGO-WA KOSZULKA „AKIRA” KASZPIR, Kraków

DRUGIE MIEJSCE: KOMIKS „MK” – MAREK SZLUBA, Warszawa

TRZECIE MIEJSCE: ALBUMIK „SPYT” MICHAŁ WASZKO, Chorzów

Oto pełna lista kodów. Uważaj! ERRA-TA. Przypominam, że należy wpisać CHEAT w głównym menu, a następnie:

1. REPLAY – możliwość gry w 3D
2. ELEVENTH – możliwość gry MA-STEREM tylko na dwóch graczy
3. CIRCUS – dotyczy ARENE
4. NOPAIN – walka bez bólu
5. TYSON – bez ciosów specjalnych
6. NOGAIN – energia nie maleje
7. WOO – nieskaszona energia ciosów specjalnych
8. NEK – tylko jedna runda
9. FINAL FIVE – walka trwa pięć rund
10. SNOWWHITE – zmniejszenie postaci
11. EVILDEATH – brzygająca krew
12. EASYSPECIALMOVES – łatwiejsze wykonywanie ciosów specjalnych
13. FORCE – opóźnienie podczas walki
- F1 – wyprana, F2 – walka z MASTEREM, F3 & F5 – regeneracja energii
14. GARDENER – gra postacią TOM TECK (CD-ROM), 2 graczy
15. DUNK – gra postacią SCOTT, 1w
16. PAM – gra postacią PAMELA
17. NUMBERONE – gra postacią CAPTAIN WARRIORS

Kilka błędów w druku lub pominięć.

- CARCERS**
Ciśnięcie mieczem L L P R
Rzut toporkiem P P L L R
ZIA
Tanczący wąż L D P D R
Ze łba L L P-P-N
Uliczny koktail – D-D-L I N
Niewidzialność D P R
Koski łeb – D-P-D D-P-P-R
Ukaszanie Węża – P-P D-D-D-N
Ciosy Specjalne MASTERA:
Osmańca – L-L R
Magnes L L N
Baitman 4EVER – P-L N
Zielona Belka – P-L R

Cwoli ścisnąć, nie uważam
... .. (G i P N) za

SPECIALA, to po prostu po-
skłuse w górę & Fire
łatwie wykonywanie
SPECIALI to kombinacje
(L-P-R), (P-P-R), (P-P-N).

Zachęcony prowadzeniem konkursu
wysłałem trochę dobr od zaprzyjaź-
nionej firmy CD PROJEKT, dystrybu-
tora MK3 na Polskę i oto drugi, tym ra-
zem już prawdziwy konkurs!

M-D-N-T-A-L-K-O-M-B-A-T-3

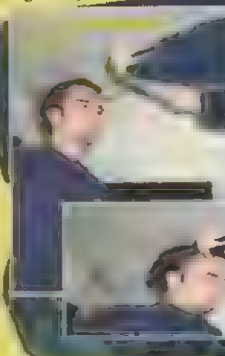
Chciany urząd naszą MORTAL-
WĄ twórczość. Zakładając, że każdy
jest inaczej uzdolniony, podzieliliśmy
ją na dwie części.

CZĘŚĆ LITERACKA opowiadanie
na temat MK, np. o którymś z zawo-
dników, jego młodości, miłości etc.
Znajdź jakąś starą dyskietkę, wstakaj
tekst ASCII i wyślij proszę o polskie
fonty, może być Mazowiec!

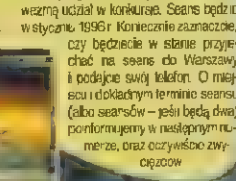
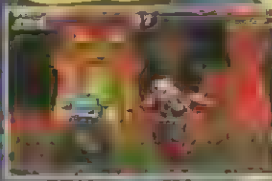
CZĘŚĆ MALARSKA – narysuj którąś
z postaci, scenę z walki, jakąś kartę
MORTALWY. Konkretnie na białej
kartce (krenka/line wydłużone).

Do wygrania są superakrotyki na
grody – wszystko na zdjęciu u dołu.

Oprócz nich zwycięzcy w konkursie
otrzymają UWAGA – zaproszenie na
PRZEDPREMIEROWY SEANS
MORTAL KOMBAT, który
organizuję.



SECRET SERVICE razem z dystrybu-
torem MK3 firmą CD Projekt. Pozosta-
łe zaproszenia, a będzie ich ponad sto,
rozlosujemy wśród czytelników, którzy
wezmą udział w konkursie. Seans będzie
w styczniu 1996r. Konkretnie zaznaczcie,
czy będziecie w stanie przyjechać
na seans do Warszawy i podać swój telefon. O miej-
scu i dokładnym terminie seansu
(albo seansów – jeśli będą dwa)
poinformujemy w następnym nu-
merze, oraz oczywiście zwycię-
zców.





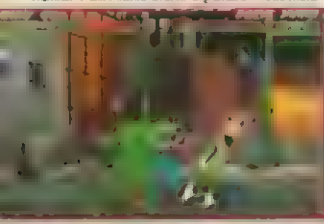
THE FIFTIETH ANNIVERSARY
TO REPEATING MACHIN IN
MILITARY SERVICE
IN WARREN
ALTHOUGH THE FIFTIETH ANN
REPEATING MACHIN IN
MILITARY SERVICE
IN WARREN
ALTHOUGH THE FIFTIETH ANN
REPEATING MACHIN IN
MILITARY SERVICE
IN WARREN



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

Tysiące lat temu, wielu, mędrców z dalekiego wschodu dowodziły wizi mrocznego wymiaru znanego też jako Zaświaty. Wiedzieli też, że pewnego dnia podórę między Zaświatami rządzącymi przez okrutnego imperatora a spokojną Ziemią będzie możliwe. W obawie o losy Ziemi zwrócili się do pomocy do Bógów, którzy stworzyli Linię MORTAL KOMBAT. Turniej ten nie tylko chroni bezpieczeństwo naszego wymiaru, broni on także dusz wszystkich mieszkańców Ziemi.

Przez wieki trwania MORTAL KOMBAT Ziemianie bronił się przed



przeżyło, ale ciągle mają szansę uratować ludzi.

Pamiętajcie te słowa wojownicy. Zostaliście wybrani aby reprezentować Ziemię w MORTAL KOMBAT. Każdy z was posiada siłę zdolną przeciwstawić się Shao Kahnowi. Bądźcie rozważni, ponieważ nawet jeśli wasze dusze są



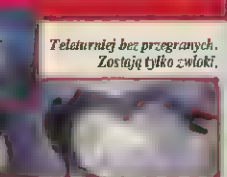
**Teleturniej bez przegranych.
Zostają tylko zwłoki.**

bezpieczne przed
Kahnem – wasze życia
nie! Nie mogę już wam
dłużej pomagać, wa-
sza Ziemia jest teraz we wła-
dzy bogów Zaświatów.” – cło-
słowa RAIGENA

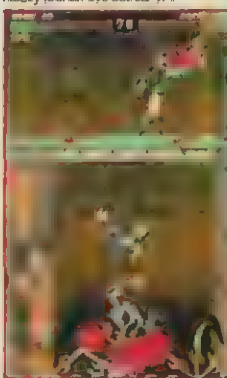
MORTAL KOMBAT 3

Długo oczekiwana trzecia edycja turnieju MORTAL KOMBAT zrealizowała wreszcie swoje miejsce w Pełetowym czynie-kach CD. Wierzę, że czekał. Jest to najpiękniejsza, najbardziej dopracowana i po prostu mega-kazanka FIGHT'N' GAME na PC! MKII to zupełnie nowa jakość - jest cała kupa nowych akcji, które są po prostu nie do pobicia przez jakikolwiek inną grę (good bye SSP2T). OK. Wydarzenie zostało odwołane... Wreszcie znacie mnie - nie lubię tać wody. Zaczęły więc swój szaleńczy białko polownie niesympatycznego człowieka (MK31...311...31T). Wyjaśnij wszystko od samych podstaw: także dla tych co nie grali w #1 i #2, a chcieli w #3.

MK3 to klasycznie mordobicie. Można wybrać z iloma przeciwnikami będziemy walczyć na drodze do SHAO KAHNA (NOVICE, WARRIOR, EXPERT). Przed samym SHAO KAHN czeka jeszcze pojedynek z dowódcą jego oddziału - centaurami MOTARO. O ile sam MOTARO jest jeszcze do pokonania - przejście SHAO KAHNA graniczy z cudem. Inteligencja komputera na wyższych poziomach trudności jest ogromna, walka staje się bardzo trudna. Spróbujcie np. zrobić tryb UPPERCUTLY pod rzędk, a zrozumiecie o czym mówię



Na górze ekranu widzicie paski symbolizujące energię postaci wraz z ich imionami. Zaraz pod nimi znajdują się małe zielone kreski, które oznaczają SZYBKOŚĆ zużywającą zarówno przez bieg (RUN) jak i wszystkie COMBO'S (kombinacje ciosów nie-do-zablockowania). SZYBKOŚĆ regeneruje się dosyć szybko, należy jednak być ostrożnym.



Jak to mówią: rąsio, klapa, bułka, goździk czyli fizjologia przemianu.

Po zakończonej walce zwycięzca może WYKONCZYĆ przegranego w wybrany przez siebie sposób (można kierować się pewnym kodeksem), gdy widoczny jest nad pło-



wami napis FINISH HIM. I tak może
mu zrobić.

– **FATALITY:** krwawa jaka, najbardziej brutalna metoda. Przeciwnicy są cięci, rozrywani, miażdżeni, zgmatani, obdzierani ze skóry itp. itd. Wykonywane po szczególnie załadunkach partii, gdy obie strony są



mniej więcej równym poziomem. Znaczący „Dzięki, to była dobra partia, ale teraz jesteś słabym”.

- FRIENDSHIP:

zwycięzca okazuje przegranemu przyjaźń. Może być to np. uścisk, bawiana albo miłe życie gumy. Znaczący to „Lubię cię stary i nie denerwuj się, że dostałeś”. WARUNEK: zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie

- **BABALITY:** zwycięzca zamienia przegranego w niemowlę, co także ma swoje wyjaśnienie, które brzmi – „Jest synu potrenować”. WARUNEK

goni metra w podziemnym SUBWAY. WARUNEK: Odpowiednia komnata.

Podczas gry zawodnicy mogą używać specjalnych ciosów – każdy chwyci coś w zadanym. Publikujemy wszystkie ciosy i wykończenia. Są w 100% działające, sprawdzone przez mnie od dechy do dechy. Jeśli więc coś nie

WIK3

zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie

- **MERCY:** NOWOŚCI! Zwycięzca w końcu łaski pozwala, aby przegranemu wrócić trochę energii. Najlepiej coś ponownie kładzie go na desku. To znaczy, jeszcze się z tobą pobawę frajcie, a potem zrobisz ci ANIMALITY. UWAGA: MERCY wykonuje się TAK SAMO JAK WSZYSTKIE: [RUN] DOL – DOL – DOL – DOL. WARUNEK: dozwolone TYLKO W TRZECIEJ RUNDZIE!

- **ANIMALITY:** NOWOŚCI! Zwycięzca zamienia się w zwierzę, które brutalnie morduje przegranego. Frajki, Skorpion, Niedźwiedź czy Wilk – wszystko to mów „Chcę twojej krwi i zawsze się rozwalę!”. WARUNEK: MUSI być przedtem wykonane MERCY, czyli też TYLKO W TRZECIEJ RUNDZIE.

- **SUPER UPPERCUT:** wyjątkowo ostre zakończenie, typowa pokazówka. W MK3 można zrzucić przeciwnika na wbić w ziemię ostre stalowe kolce w komnacie SHAO KAHN'S TOWER, na poruszające się w szaleńczym tempie i rozrywające na strzępy, kółka zakończone ostrzami w pomieszczeniu THE PIT 3 oraz pod rozpędzony wa-

głębie wam wychodzić – próbujcie jeszcze raz (no, może jeszcze być błąd w druk). Niektóre z nich trzeba wykonywać bardzo szybko i bardzo

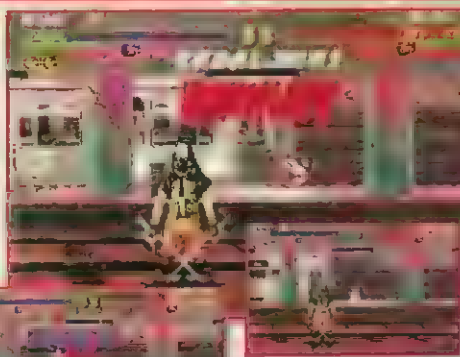


trudno je uzyskać (np. JAX-FATAL #1). Inne normalnie.

- wszystkie ciosy podane są dla postaci zwróconej twarzą w prawą stronę.

- jeżeli zapis wygląda następująco: (LP) - RUN - RUN - BLOK, to należy trzymać wciśnięty klawisz LP wduśło dwa razy RUN, raz BLOK i szybko puścić LP

- jeżeli w zapisie występuje np. LK (3 sekundy), to należy trzymać minimum 3 sekundy (można więcej) klawisz LK, a następnie go puścić - odległości do wykonania BLISKO - rzyw-ryj z kłajającym się przeciwnikiem



Wypieprzasz kołeczkę na orbitę i czekamy na przyjazd metra.

blokowania przez przeciwnika. Wreszcie są punktowane przez wyjeżdżające z boku napisy O COM BOSACH azerzej za miesiąc – próbujcie sami. Podam jeden przykład dla KABALA (zwróconego twarzą w lewo)

Zrób TORNADO SPIN (Lewo – Prawo – LK), następnie podbiegnij do wirującego przeciwnika. Trzymając PRZOD uderzaj szybko kolejno LK – LK – HP – HP (puść przód) – DOL – HP

- Świsne COMBO – 8 trafień.

Garść szczegółów technicznych. Gra została wydane tylko na płycie CD i zaopatrzona w muzykę AUDIO znikomiej jakości. Współpracuje zarówno z wszelkiego rodzaju So-

undBasterami jak i z GUS'em. Do uruchomienia jej nie wystarczy już nieśledy 4 MB pamięci (ja pisałem, że wystarczy – frajerzy!). Należy odnotować możliwość gry w sieci, oczywiście tylko dwie zawodników naraz.

ZA MIESIĄC – KOMBAT KOMBOS i taktyki. W mojej

SZKOLE PRZETRYWANIA. Myślę, że do tej pory opanujecie wszystkie SPECIALE i FATALE

Gul-Alt!

P.S. NIE UŻYWAĆ UPPERCUTA (podobnie jak w dotychczasowej SOUL CHAMBER – za karę przez jakiś czas gra toczy się pod hamulcem w trzech pomieszczeniach (bez Płom).



Końskie zakopy – pewnie to jakiś srebrzysty kłopotliwy twój.

Acclaim '95

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 29 MB BOB
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Megadrive, PlayStation, SNES

Dynaliter
CD Projekt (PC CD)

Informacja dla wszystkich tuwo wydających w komplecie: te wszystkie nieprawdopodobne ujęcia przygotował Gulek w czasie testowania ciosów.



CYRAX

Cyrax to drugi z trzech prototypów cyborgów LK-4D4, zbudowanych przez klan LIN KUEI. Jego ostatnia zaprogramowana funkcja to rozkaz zabicia wyzka Sub-Zero. Jako bezduszna maszyna, atak Shao Kahna przyjął ze spokojem.



MET CAPTURE Tył - Tył - LK
EXPLODING TELEPORT Przód - Dół - BŁOK
LONG GRENADE (LK) Przód - Przód - HK
SHORT GRENADE (LK) Tył - Tył - HK
PILE DRIVER Dół - Przód BŁOK - LP (blisko)
FATALITY 1 (BŁOK) Dół - Dół - Góra - Dół - HP (wszędzie)
Cyrax zmienia się w helikopter i robi miksturę
FATALITY 2 (BŁOK) Dół - Dół - Przód - Góra - RUN (blisko)
Cyrax uruchamia mechanizm samozagłady
BABALITY Przód - Przód - Tył - HP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN - RUN - RUN - Góra (wszędzie)
ANIMALITY (BŁOK) Góra - Góra - Dół - Dół (blisko)
PIT RUN - BŁOK RUN (blisko)



JAX

Jax nie zdolałszy przekonać swych zwierzchników w U.S. ARMY o nadchodzącym niebezpieczeństwie ze strony Shao Kahna, skrycie przygotowuje się do walki z nadchodzącymi siłami zła. Wyposażył swoje ręce w niezniszczalne bioelektryczne implanty. To jest wojna, którą Jax zwycięży wygrał.



SINGLE MISSILE Tył - Przód - HP
DOUBLE MISSILE Przód - Przód - Tył - Tył - HP
SHOULDER SLAM Przód Przód - HK
GOTCHA PUNCH Przód Przód LP
GOTCHA THROW LP (przezruci) i nawalną HP (x4)
GROUND SMASH LK (3 sekundy)
BACK BREAKER BŁOK (w powietrzu)
FATALITY 1 (BŁOK) Góra - Przód - Dół - Góra (blisko)
Jax trafia na plastikowy
FATALITY 2 RUN - BŁOK - RUN - RUN - LK (na końcu)
Jax rośnie i mijaży butem
BABALITY Dół - Dół - Dół - LK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK - RUN - RUN - LK (wszędzie)
ANIMALITY (LP) Przód - Przód - Dół - Przód (dalej niż podłoga)
PIT Dół - Przód - Dół - LK (blisko)



KABAL

Jego prawdziwa tożsamość jest nieznana. Mówił się jednak, że jest jednym z niewielu, którzy przeżyli ataki oddziałów Shao Kahna. W rezultacie jest szczerze podziwiany przy życiu przez maszyny i ichęć zemsty na SHAO.



PURPLE FIREBALL Tył - Tył - HP (także w powietrzu)
TORNADO SPIN Tył - Przód - LK
GRIND RAZOR Tył - Tył - RUN
FATALITY 1 Dół - Dół - Lewo - Prawo - BŁOK (1/2 ekranu)
Kabal pompuje cięgą gazem rozsadzającym
FATALITY 2 RUN BŁOK - BŁOK - LK - HK (blisko)
Kabal pokazuje swoją prawdziwą twarz
BABALITY RUN - RUN - LK (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN - LK - RUN - RUN - Góra (dół podłogi)
ANIMALITY (HP) Prawo - Prawo - Dół - Prawo (blisko)
PIT BŁOK - BŁOK - BŁOK - HK (blisko)



KANO

Kano nie został zabity w pierwszym turnieju. Znalezione go żywego w zaściankach gdzie ponownie udało mu się uciec dopędzając mu po piętna por. Blade. Kano służy teraz Shao Kahnowi - uczy jego wojowników obsługi ziemskiej broni.



KNIFE THROW Dół - Tył - HP
KNIFE UPPERCUT Dół - Przód - HP
GRAB & BITE Dół Przód - LP
FLYING CANNONBALL LK (3 sekundy)
AIR THROW BŁOK (w powietrzu)
FATALITY 1 (LP) Przód - Dół - Dół - Przód (blisko)
Kano wyciąga szkielet z ciała
FATALITY 2 LP - BŁOK - BŁOK - HK (dalej niż podłoga)
Kano spala laserem z oka
BABALITY Przód Przód - Dół - Dół - LK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK - RUN - RUN - HK (wszędzie)
ANIMALITY (HP) BŁOK - BŁOK - BŁOK (blisko)
PIT (BŁOK) Góra - Góra - Tył - LK (blisko)



KUNG LAO

Jego plan zmorderowania Stowarzyszenia Białego Łosia zniszczenia wciąga Shao Kahna na Ziemię. Jako jeden z Wybranych wojowników, Kung Lao musi użyć swych umiejętności aby zniszczyć Shao Kahna.



HAT THROW Tył - Przód - LP
TELEPORT Dół - Dół - Przód - RUN (nawalną RUN)
WHIRLSPIN Przód - Dół - Przód - RUN (nawalną RUN)
DIVE KICK Góra - Dół - HK (tylko w powietrzu)
FATALITY 1 RUN - BŁOK - RUN - BŁOK - Dół (wszędzie)
Kung rozkłada się smartale
FATALITY 2 Przód - Przód - Tył - Dół - HP (dalej niż podłoga)
Kung macha otwartą koposzczem
BABALITY Dół - Przód - Przód - HP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN - LP - RUN - LK (wszędzie)
ANIMALITY RUN - RUN - RUN - RUN - BŁOK (blisko)
PIT Dół - Dół - Przód - Przód - LK (blisko)



LIU KANG

Po inwazji z Zeświatów Liu Kang stał się głównym celem ataków oddziałów Kahna. Jest mistrzem z Sholin i już kiedyś pokonywał plany Shao. Spośród wszystkich ludzi Kang stanowi największe zagrożenie dla planu Kahna.

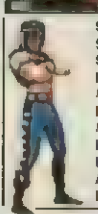


HIGH DRAGON FIRE Przód - Przód - HP (także w powietrzu)
LOW DRAGON FIRE Przód Przód LP
FLYING KICK Przód - Przód - HK
BICYCLE KICK LK (3 sekundy)
FATALITY 1 Przód - Przód - Dół Dół LK (blisko)
Spala duszę przeciwnika
FATALITY 2 (BŁOK) Góra - Dół - Góra - Góra - (PUŚĆ) + RUN
Na nieszczęśliwie spada automat MORTAL KOMBAT
BABALITY Dół - Dół - Dół - HK (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN - RUN - RUN - Dół + RUN (wszędzie)
ANIMALITY (BŁOK) Dół - Dół - Góra (dół podłogi)
PIT RUN - BŁOK - BŁOK - LK (blisko)



NIGHTWOLF

Nightwolf pracuje w rezerwacji jako indiański historyk. Kiedy Shao Kahn otwiera magiczny portal nad Ameryką, Nightwolf używa za amarykłej magii aby chronić ziemię swego ludu. Rusza do słusznej walki z przeciwnikiem.



AXE UPPERCUT Dół - Przód - HP
SHOOT ARROW Dół - Tył - LP
SHIELD AURA Tył - Tył - HK
SHOULDER SLAM Przód - Przód - LK
FATALITY 1 (BŁOK) Góra - Góra - Tył - Przód - (PUŚĆ) (blisko)
Magia Nightwolda dezintegruje przeciwnika
FATALITY 2 Tył - Tył - Dół - HP (połowa ekranu)
Magyczny tomahawk pokazuje swoją siłę
BABALITY Przód - Tył - Przód - Tył - LP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN - RUN - RUN - Dół (wszędzie)
ANIMALITY Przód - Przód - Dół - Dół (blisko)
PIT RUN - RUN - BŁOK (blisko)



SUB-ZERO

Ninja powraca - tym razem bez maski. Zastrzyżony przez własny klan - LIN KUEI zostaje skazany na śmierć. Jego przeciwnicy to maszyny. Musi nie tylko obronić się przed niebezpieczeństwem z zaświatów, ale też przed bezdusznymi mordercami.



ICE BALL Dół - Przód - LP
ICE SHOWER Dół Przód HP
ICE SHOWER FRONT Dół Przód - Tył - HP
ICE SHOWER REAR Dół - Tył - Przód - HP
ICE KLOVES Dół - Tył - LP
SLIDE Tył + Tył + LP
FATALITY 1 Tył - Tył - Dół - Tył - RUN (dalej niż podłoga)
Sub zamraża przeciwnika od dołu
FATALITY 2 BŁOK - BŁOK - RUN - BŁOK - RUN (blisko)
Sub tamie zamrażając ciało
BABALITY Dół Tył Tył - HK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK - LK - RUN - RUN - Góra (wszędzie)
ANIMALITY (BŁOK) Przód - Góra - Góra (blisko)
PIT Tył - Dół - Przód - Przód - HK (blisko)



SEKTOR

Sektor to kod pierwszego prototypu cybernetycznego ninjy zbudowanego przez klan LIN KUEI LK 979, jeszcze w ludzkiej postaci był jednym z najlepszych zabójców na usługach klanu. Posłuszny rozkazom poddał się operacjom. Przeżył inwazję Kahna, gdyż nie posiada duszy.

HEAT SEEKER

STRAIGHT MISSILE

TELEPORT

FATALITY 1

Sektor zginił ofiarę

FATALITY 2

Sektor wymija mieczem ognia

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Przód - Dół - Tył - HP

Przód - Przód - LP

Przód - Przód - LK (także w powietrzu)

LP - RUN - RUN - BLOK (od podopiecznej)

Przód - Przód - Przód - Tył BLOK (1/2 ekranu)

Tył - Dół - Dół - Dół - HK (wspędzie)

RUN - RUN - RUN - RUN Dół (wspędzie)

Przód Przód - Dół - Góra (blisko)

RUN - RUN - RUN - Dół (blisko)



SONYA

Sonya po zniknięciu, podczas pierwszego turnieju, została uratowana przez Jax'a. Po powrocie na ziemię bezskutecznie próbowali ostrzec rząd USA przed grozącą inwazją z zaświatów. Czeką bezczynnie na oddziały Kahna.

RINGS

LEG GRAB

BICYCLE KICK

SQUARE WAVE PUNCH

FATALITY 1

Sonya spala przeciwnika

FATALITY 2

Purpurowo „ucść” rozrywa ofiarę

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Dół - Przód - LP

Dół + LP + BLOK

Tył - Tył - Dół - HK

Przód - Tył - HP

Tył - Przód - Dół - Dół - RUN (wspędzie)

Dół - Dół - Przód - LK (wspędzie)

Tył - Przód - Tył - Dół - RUN (wspędzie)

(LP) Tył - Przód - Dół - Przód (blisko)

Przód - Przód - Dół - HP (blisko)



STRYKER

Gdy magiczny portal został otwarty nad pewną metropolią w USA, na ulicach zapanał strach. Kurios Stryker był przywódcą gwardii narodowej panującego nad sytuacją, w chwili gdy SHAO KAHN zaczął zabierać dusze. Z obydwu miast zamieszkanego kiedyś przez miliony przysyłali tylko on.

LONG GRENADE

SHORT GRENADE

BATON THROW

BATON TRIP

FATALITY 1

Stryker zakłada ofierze ładunek wybuchowy

FATALITY 2

Stryker elektrykuje przeciwnika

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Dół - Tył - HP

Dół - Tył - LP

Przód - Przód - HK

Przód - Tył - LP

Dół - Przód - Dół - Przód - BLOK (blisko)

Przód - Przód - Przód - LK (daleko)

Dół - Przód - Przód - Tył - HP (wspędzie)

LP - RUN - RUN - LP (od podopiecznej)

RUN RUN - RUN - BLOK (od podopiecznej)

(BLOK) Góra - Góra - HK (blisko)



SHEEVA

Sheeva została wybrana przez Shao Kahna aby służyć Sindel. Skrycie nienawidzi Kahna za uczynienie Motaro z rasy Centaurów przywódcą odczłowieków. W zaświatach rasy Sheevy - Shokan to naturalni wrogowie Centaurów.

MEGA STOMP

FIREBALL

GROUND STOMP

FATALITY 1

Sheeva wija w ziemię przeciwnika

FATALITY 2

Sheeva odbiera ze skóry ofiarę

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Dół - Góra

Dół Przód - HP

Tył - Dół - Tył - HK

Przód - Dół - Dół - Przód - LP (blisko)

(HK) Przód - Tył - Przód - Przód (blisko)

Dół - Dół - Dół - Tył - HK (wspędzie)

Przód - Przód - Dół - Przód (PAUZA) - HP

RUN - BLOK - BLOK - BLOK - BLOK (blisko)

Dół - Przód - Dół - Przód - LP (blisko)



SINDEL

Kiedyś wraz z Shao Kahnem władała światem. Teraz, 10 tysięcy lat po swej śmierci odrodziła się na Ziemi. Pomaga Shao Kahnowi aby znowu godnie zająć miejsce przy jego boku. To dla niej Kahn zaatakował Ziemię.

FIREBALL w powietrzu

FIREBALL na ziemi

SCREAM PULL

FLIGHT

FATALITY 1

Upiornym okrzykiem zrywa ciało z przeciwnika

FATALITY 2

Sierpca włosami przeciwnika aż do wybuchu

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Dół - Przód - LK

Przód Przód - LP

Przód - Przód - Przód - HP

Tył - Tył - Przód - HK

RUN - BLOK - RUN + BLOK (blisko)

RUN - RUN - BLOK - RUN - BLOK (blisko)

RUN - RUN - RUN - Góra (wspędzie)

RUN - RUN - RUN - RUN - Góra (wspędzie)

Przód - Przód - Góra - HP (blisko)

Dół - Dół - Dół - LP (blisko)



SHANG TSUNG

Shang Tsung to prawa ręka Shao Kahna. Kiedyś popadł w nielaskę u swego władcy gdyż próbował sam zdobyć ziemię w poprzednich turniejach. Shao daje mu kolejną szansę - Shang Tsung jest teraz potężniejszy niż kiedykolwiek!

VOLCANIC ERUPTION

FIREBALLS: 1

FIREBALLS: 2

MORPHS: Cyrax

Jax

Kabal

Kano

Kung Lao

Liu Kang

Night Wolf

Sektor

Sheeva

Sindel

Sonya

Stryker

Sub-Zero

FATALITY 1

Shang ciska przeciwnika na łożu z gwóźdźmi

FATALITY 2

Shang zabiera duszę i zostawia szkielet

BABALITY

FRIENDSHIP

ANIMALITY

PIT

Przód - Tył - Tył - LK

Tył - Tył - Tył - HP

Tył - Tył - Przód - HP

Tył - Tył - Przód - Przód - HP

BLOK - BLOK - BLOK

Przód - Przód - Dół - LP

LP - BLOK - HK

Tył - Przód BLOK

RUN - RUN - BLOK - RUN

(BLOK) Przód - Dół - Tył - Góra - Przód

(BLOK) Góra - Góra - Góra

(BLOK) Przód - Tył - RUN

(LK) Przód - Dół - Przód

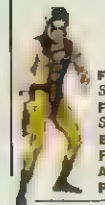
Tył - Dół - Tył LK

Dół + RUN + BLOK + LP

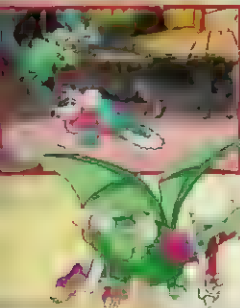
Przód - Przód - Przód - HK

Przód - Dół - Przód - HP

Przód - Przód - Przód - Dół (blisko)



TM



firma skonstruowała Bitewne Bestie, które wyglądają jak zabawki, gdy jednak zaczyna się walka, znikają się w kłapnięcie stalowymi szczękami mordercze roboty. W procesie produkcyjnym nastąpił jednakże mały defekt: Bestie dostają szalu na swój widok i rzucają się na siebie. Nie należy się tym przejmować, gdyż cały czas spełniają swoje podstawowe zadanie – chronią posiadacza przed zabiciem. W związku z tym firma BATTLE BEAST INC. nie zamierza zwracać pieniędzy posiadaczom Bestii. Radzimy osobom, które jeszcze nie zdecydowały się na odpowiedni model, raczej szybko zakup – dla własnego dobra.

Z szerokiej oferty firmy BATTLE BEAST INC. poleca następujące modele:

SPARTICUS najpopularniejszy model na rynku, znany jako SPARKY. Zwracamy uwagę na ostre stalowe kły, które w zwichu, mogą okazać się śmiertelną bronią. SPARKY boi się ognistych i ołowianych kul – wystrzelanych przez inne Bestie.

KULAPESH – znany też jako KULI. W swej minijęzycznej formie powinien być trzymany w akwarium za względu na jego „rybę” bukowinę. Należy zwrócić uwagę na jego całkowitą odporność na wodne bronie, zaś uważać na wszelkie ataki broni plazmowej.

VERMIAN zrakomity wybór dla tych, którzy chcieliby zapomnieć o swej mrocznej przeszłości. VERMIAN najlepiej sprawdza się czyszcząc ukryte zakamarki okolicznych ścieków najlepiej podczas treningu

z uwagą na gorący temperament. W pełni rekompensują to znakomite podopieczni. Najbardziej boi się wszystkich mechanicznych podłożów.

TORUDA Bestia wyprodukowana z myślą o dużych mieszkaniach.

Znany jako



TOR, doskonała walczy w obu swych postaciach – małej i dużej. Podczas treningów wykazywał niesłychane ożywienie przy uderzeniach z półokrętu. TORUDA boi się ognia.

MORDEN najnowszy model z naszej oferty Bestii. W pełni przenośny – w plecaku, który przypomina żółtą torbę skó-

BATTLE BEAST

sprawował się w uderzeniach tapetami proszę móc to na uwadze. VERMIAN panicznie boi się wodnych broni.

NABATOR nie rekomendujemy nowym klientom. NIKOY może być czasem trudny do kontrolowania

rupę, znajduje się ląpiec, łódzka i karmila. Wytrenowany pod kątem nowych technik, nie boi się też wody. Należy uważać na wszelką broń laserową.

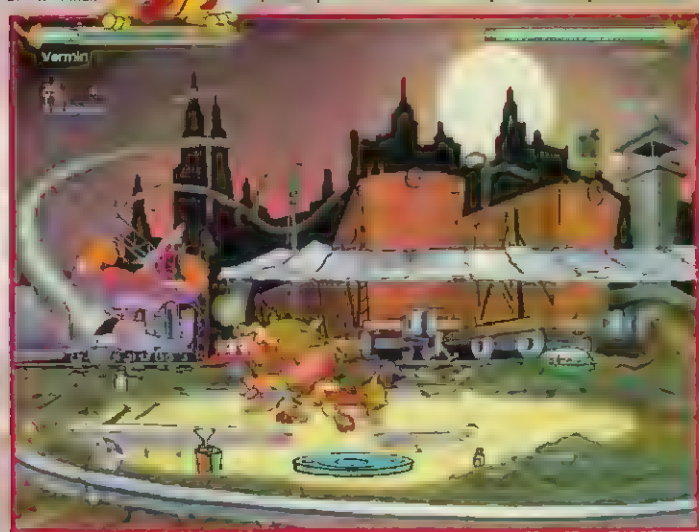
Po dokonaniu zakupu większość klientów przysięgało do systematycznego czyszczenia okolicznych ścieków z ropuch posługując się komputerową nawigacją. Radzimy być szybszym niż sąsiedzi – przetrzasnąc pomieszczenia można natrafić na dodatkowe uzbrojenie, amunicję czy POWER-LPY. Często też w miejscach do tej pory nie odwiedzanych pojawia się więcej żabich mutantów. Należy czyścić teren z ropuch używając młota w dłoni Bestii w ma-



To absolutna premiera w Secret Service – screeny z gry w rozdzielczości 800x600 pikseli. Po prostu gra pod Windows na mocny sprzęt.

Rzadko ukazują się gry takie jak BATTLE BEAST – od początku przeznaczone dla młodszych graczy, wręcz dla dzieci. Platformowo-zręcznościowa zabawa przetykana walkami śmiesznych stworów jest perfekcyjnie zrealizowana graficznie. Nie jest to morderstwo dla zwolenników hard core, ale dziecięca frazka-graszka.

W naszym mieście w ściekach przepelnionych chemikaliami zaczęły się zabywać mutacje, które zaczęły atakować ludzi. Kontrolę nad nimi przejął Ropuch – najbardziej chłystka z mutacji, ale nie pozbawiona inteligencji. W celu walki z plagą stworzenia nasza





tej postaci. W ścieżkach naszego miasta znajdują się też ukryte drzwi do komnaty POWER ROOM, w której można uzbroić się w broń nowszej generacji. Przejścia są jednak zbyt małe dla zmorowanych dużych Bestii. W każdym z pomieszczeń, w którym przyjdzie stoczyć walkę, kryje się wiele sekretów, odnalezienie ich może pomóc w wielu problemach. Prosimy nie przynajmniej się przygodkowymi walkami, które czasem będzie musiała stoczyć Państwa Bestia z Bestiami sąsiadów, proszę pamiętać, że głównym problemem tracącym nas wszystkich, jest plaga zab.

Z ostatniej chwili Nasze służby specjalne wykryły miejsce pobytu Ropucha - ukrywa się on w podziemnym Laboratorium, do którego droga prowadzi przez lochy (LAIR) pełne mutantów - skaczących i latających zab. Radzimy dlatego posunąć ostrożność podczas penetrowania ścieżek. W lochach Ropuch zosłał wrogów gramolę, który należy zniszczyć młotem...

vice-president
sir Gul-Ash

Oto lista poleceń dostępnych dla każdej z Bestii:

DUŻA I MAŁA POSTAĆ

Do przodu - Przód
Do tyłu - Tył
Podskok Wysoko - Góra
Podskok Nisko - szybko Góra
Skok do Przodu - Góra + Przód
Skok do Tyłu - Góra + Tył
Obrót - Lewo + Prawo
Skok na Skrzynię, Półki - Góra + Fire1
Zmorowanie postaci - Fire1 + Fire2
Blok - Dół + Fire1
Silny Blok - Dół + Fire1 + Tył

MAŁA POSTAĆ

Wysokie uderzenie - Fire1 + Przód
Niskie uderzenie - Fire2 + Przód
Zmiana broni - Fire2 - Fire2
Młot wysoko (okna) - Fire1 + Przód/Tył
Młot nisko (żaby) - Fire2 + Przód/Tył
Młot do tyłu - Fire1 + Góra
Podnoszenie przedmiotów - Fire2 + Przód/Tył

DUŻA POSTAĆ

Wysoki cios - Fire1 + Przód
Niski kopniak - Fire2 + Przód
Zmiana broni - Fire2 - Fire2
Łapanka (blisko) - Fire1 + Przód
Uppercut - Fire1 + Góra
Atak głową - Fire1 + Fire2 + Przód
Cios specjalny - Fire1 + Fire2 + Przód/Tył
Z półokrotu - Fire2 + Góra
Podcięcie - Fire2 + Dół
Użycie broni (dlaoko) - Fire2 + Przód

Nowe techniki walki będą dostępne po dostaniu się do POWER ROOM

7th Level'95

PC WINDOWS 1 GB
486DX/33 = 8 MB RAM = 10 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
CD Projekt (PC CD) 149 zł

Kajko i Kokosz już na PC !!!



wymagania sprzętowe: MS-DOS, procesor 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB lub GUS, mysz - a



Grę **KAJKO I KOKOSZ** można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki. **Cena gry w wersji PC - 49,50 zł.** W cenę wliczony jest podatek VAT i koszty przesyłki. Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera:

Seven Stars, ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk, tel. (058) 470-260

Co nowego będzie u nas? Alfabet śmierci

Nowa gra przygodowa na A1200-AGA-HIRES, A500 i PC 386-SVGA!



Inwestor

Znakomita gra symulacyjno-ekonomiczna na PC 386-SVGA!
Wierna symulacja warszawskiej giełdy papierów wartościowych.



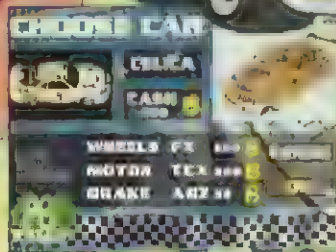
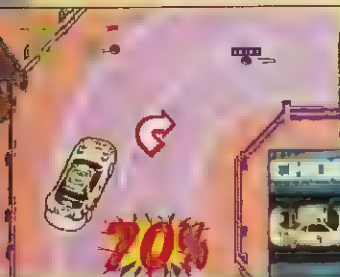
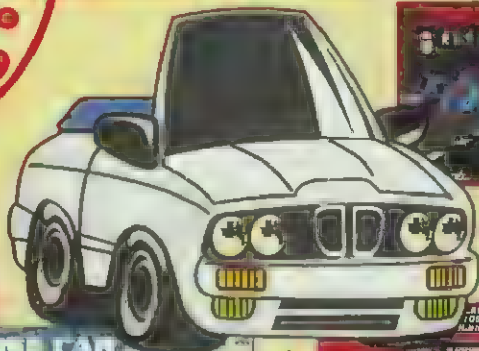
Seven Stars

Autorzy polskich programów! Kontaktujcie się z nami!



ROAD HOG!

Hi Kids! Homer i Krusty znów w natarciu! Tym razem pod mikroskop



PC RALLY

Hi Kids!! Z polecenia samego Krustego mam przyjemność opisać dla was kolejny wyścig samochodowy mało znanej włoskiej firmy DIGITAL REAMS. Sogamy się po bezdrożach całej Europy z takimi osobistościami rajdowymi jak Saint czy Karunien. Regułą gry jest przejeżdżanie jak najszybciej całej trasy podzielonej na dziesięć odcinków specjalnych w odpowiednio limitowanym czasie.

Po przejechaniu odcinka specjalnego możemy podnieść walory samochodu poprzez dokupienie lepszego silnika, hamulców i ogumienia, bez których dalej nie poradzilibyśmy sobie przy pokonywaniu coraz trudniejszych przeszkód w postaci zwałorych na drodze kłód, wy-

da fajerkówek technicznych w postaci digitalizowanych wstawek z pięknie renderowanymi samochodami, jednak wykonana jest przyzwrocie pod względem wizualnym. Wszystko jest widoczne, czytelne, a sam bolid nie płewa się z tłem.

Homer Simpson



Hi Kids! Firmy TEAM 17 nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Swego czasu zawładnęła ona sercem niejednego animowca, tytułami takimi jak ALIEN BREED czy SUPERBROG. Po udanej kawersji tych pułczy na PC przysłała kolejną na OVERDRIVE – tym razem wyścig bolidami rodem z Formuły 1, widzianym z lotu ptaka. Zasada gry jest prosta – wygrać. Pomocne w tym są łatwe na torze bonusy w postaci smółek, opasek, wachy i świeżych gum. Kasa przydaje się do rozbudowy naszej bryki na kolejne, coraz to trudniejsze tory, urozmaiconie planami dziej, zdraźceczkami zakrętami i innymi przeszkodami. Pomocna będzie mapa znacząca się na dole ekranu, obejmująca prawie cały tor. Jest to szczególnie istotne przy grach widzianych z góry, gdzie widać tylko wyonek trasy.

Jak na TEAM 17 przysłało, grafika, dźwięk i animacja prezentują się niebagatelnie, a mocność i tempo gry pozwalają oderwać się od świata.

Zdrapki i Pochratka

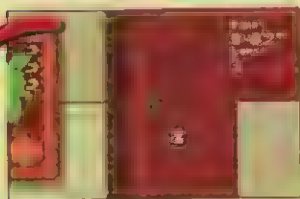
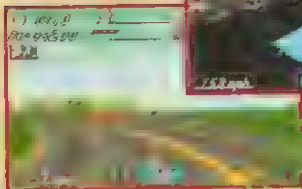


stających pri czy pięknie ostrzy zakrętów. Poza tym maszyny zużywają się bardzo szybko, więc trzeba pamiętać, żeby utrzymywać je w dobrym stanie technicznym. Gra przypomina trochę POWER DRIVE, a nawet jest nieco lepsza! Nie pozostaje

idzie ROADHOG nieznaną firmę TEACY ENT., która nie jest niezłym innym jak szybkim i dynamicznym wysięgiem karłów. Wcielając się w kierowcę – obieży światą ściesz się na torach całego globu. Na każdym kontynencie czekają różne tory i warunki atmosferyczne wymagające stosowanie różnych technik jazdy. Nie martw się, dasz sobie radę – tylko zapnij pasy! Kolorowa graficzka, miłe uszom dźwięki dobiegające z głośników czego więcej chcieć od gierki. Zwiększa, że jest tak prosta, że aż przyjemna. Krótko mówiąc: lekka i techniczna!

Gra jest mniej skomplikowana niż SUPERKAITS, chodzi płynnie nawet na 386 i nie zajmuje dużo miejsca, słowni znakomity relaks przed długimi godzinami wyrwania serc czy rozwiązywania skomplikowanych problemów

Docz. Kozar & Dr. Kriaty



Polska zdaje na Toyotę
Cielich została
wzrostem
Europie.

Waga (tytuł)
Wrażenia do
pełna wsparcia
grafika, doskonałe
animacja i naczyn in
nie usługuje dźwięk.
W zależności od sceny
ścigamy się przez różnymi sprzętami zmechanizowanymi, tak jeżdżącymi jak pływającymi.

MICRO MACHINES 2



Hiii Kiids! Po raz drugi Zdrapak i Pocharałka mają przyjemność przedstawić wam wysięg widzieli z lotu ptaka. Wydeławcy się, że w tej dziedzinie nie można wymyślić już nic nowego, jednak CO-DEMASTERS

zaskoczył nas rok temu Micro Machines na tyle skutecznie, że za kopaliśmy topór wojenny. Po miesiącu, wszystko wróciło do normy, aż do czasu ukazania się drugiej części. Zrów jesteśmy kochającymi się myślą i kołem, a naszą niedoświadczenie rozdawujemy na parafekcyjne dopracowane torach, nie znajdujących się jednak w Phoenix czy w Monako, tylko na ławce w parku, bądź na stole w warsztacie ślusarskim. Najbardziej kulerskie są patanty wyskoków na padzle chleba, posługu na resztkach dzienn, czolowego zderzenia z gigantyczną wiertarką czy nadzianie się na pracującą piłę spawnic-

Dzięki zmianie rozdzielczości można ustawić szybkość animacji od 10 do 20 klatek na sekundę. Istnieje także możliwość wyboru wielu wariantów gry: pojedynczy wysięg, wieloetapowy turniej, oraz stworzenie ligi składającej się nawet z szesnastu graczy (dobre dla grupy zupełnie przypadkowo nieuczestniczącej w zajęciach szkolnych). Jeżeli skopie was ta gierka tak, że przejdziecie wszystkie tory, stworzcie własny przy użyciu Construction Kit.

Zdrapak i Pocharałka



Hiii Kiids!
Jak to miło znów zobaczyć roześmiane twarze! W moich stronach na święta będziemy ubierać palmę, bo w tym klimacie o choinkę trudno. A w grudniu bywa pogoda jak na widoczku obok... A więc Wesołych Świąt!





BICYCLE GIN

znanej w Polsce wersji. Innym rodzajem punkowania, doboru kart i przebiegem rozgrywki. W wersji na PC muszą uczestniczyć dwaj gracze, korzystający z klawiatury składającej się z 52 klawiszy. Aby było wygodniej punktacji dokonuje komputer. Graficznie BG wygląda jak pasjans, czyli wszystko mieści się na jednym ekranie, z nieskomplikowanym menu.

Homnie

Hii Kiids!!! Sporo wody w Wiśle upłynęło od czasu opublikowania na łamach SS gry karcianej. Żeby sprostać oczekiwaniom niewielkiej, ale istniejącej grupie fanów tego typu gier prezentujemy najnowszy produkt firmy SWITE pod tytułem BICYCLE GIN. Jest to odmiana bardzo popularnego w kręgach Hollywood remika określanego Gin Rummy. Różni się on od



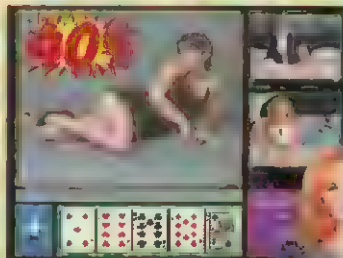
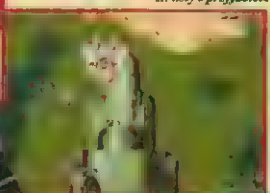
RAIDEN



Hii Kiids! Lord Raiden rezygnując z udziału w trzeciej edycji turnieju MORTAL KOMBAT (i po konsultacji z Krustym) postanowił zaatakować Shao Kaina od zplecza. Połedział wio na Marsa, aby zasięgnąć za atarami Raid'otolu. Swoje pionury zamienił na wszelkiego rodzaju bomby, miotły i tego typu sprzęt. Zaozczędził w ten sposób wiele ze swojej siły. Chłł aby udzielić ze zwiększoną mocą w dziesiątej części turnieju MK.

Studzy Shao siedzący w najnowocześniejszym sprzęcie bojowym obrzadzają życie ciągłym ogniem zapalowym. Rzucając się całymi dżurami przypominając zwające Komarów Gigantów. Odpierając zmasowane ataki nieprzyjaciół torpeda rzeźba nie słynie. Podobno na końcu czeka GORO w HiperCzolg z Megaluką, a zaraz za nim Shao Kahn i piva dżan

Krusty i przyjaciele



Hii Kiids! Jkhm Jkhm. Hii Boys! To dziwne, że ze wszystkich gier hazardowych najbardziej lubicie grę w pokera i to takiego, w którym podstawowym elementem przetargowym są cudzy przedruki. W poprzednim KK opisywałem stóp

PROFES

Hii Kiids!!! Ktoś z nas nie zna przesmytecznych braci hydrantów, boralandów, miodnego senu, animowanego, a nawet pełnometrażowego filmu. Swego czasu Bracia Marko brzyłowali na każdej konsoli, szczególnie na po-

czawej SEGA i oraz Game Boy, z którego to prezentowany SUPER MARIO LAND został skonstruowany w sposób nie pozostawiający żadnych zastrzeżeń. Stare, czarno białe zostały pokolorowane, dźwięk, co prawda nie uległ zmianie, jed-



BICYCLE BACCART

Hii Kłóds!!! Maniacy hazardu, łusterkowicze z różyką, kośmami, koniarze, łokowicze nie popełnijcie tego samego błędu, nie stawiajcie waszych ukochanych rodzin pod ścianą, słuchajcie swoich żon i zagrajcie w BICYCLE BACCART. Dzięki niemu możecie przetrwać się do jaskini największego hazardu, północniejszego od samego Las Vegas, przy pomocy oczywiście Baccart, bardzo popularnej gry karcianej, uskuruczającej w kasynach, wydającej się z włoskiej gry Baccara. Baccart jest bardzo podobny do blackjack'a, jednak nie tak skomplikowany. Mogą w niego zgrać nawet laicy pod warunkiem, że mają wypchany portfel. Na konspirację wygląda to trochę inaczej. Marzy do dyspozycji proste menu, zamknięte się na jednym screenie. Wszystko jest jasne i przystępne, obsługiwane myszką.

Homer Simpson



pokera w wersji na CD, produkt firmy ARTWORK przeznaczony jest raczej dla tych, którzy czynią takowych nie posiadają. Ponieważ znajduje się na tylko dwóch dyskach, pozbawiony jest filmowych sekwencji, a na każdą dzwczącą (a jest ich trzy) przypada po pięć, wysokiej jakości zdjęć. Niestety poziom rozgrywki nie jest zbyt wysoki. I rozbranie wszystkich, raczej



przedpełnej urody panien zabiera mało doświadczonegraczom (w karty rzecz jasna) maksimum godzinę.

Pochwatka

STRIP POKER FUNCTIONAL

nak nie odgrywa on tak istotnej roli, jak przy innych, tego typu produktach. Na doświadek nie podpisał się pod tym nikt znany, pewnie zrobił to jakiś pomyłkowy programista w beżowej noc. Zasadą

ZOOP produkcji VIACOM jest grą zręcznościowo-logiczną. Kierujemy trójkątem, który uwięziony w kwadratowym miejscowym polu ma za zadanie przedostać do sytuacji wargnięcia na to pole niebieskiego księżycza, fioletowego kielicha, oraz jeszcze kilku abstrakcyjnych przedmiotów. Nasz "stalek" może ruszyć tylko te przedmioty, które mają taki sam kolor jak on sam.

Opiera dźwiękowa jest OK. Od strony graficznej mogłaby być ciut lepsza, mimo że pracuje w wysokiej rozdzielczości. Gra na pierwszy rzut oka prosta, ale polecam ją tylko tym, którzy potrafią podejmować LOGICZNE decyzje.

Lisa Simpson

ZOOP



Hii Kłóds! DARK STRIKE to typowa strzelanka, w której leżysz do góry i rozwalasz wszystko co leci w przeciwnym kierunku. Za raz, co ja gadam? Ta gierka nie jest typowa, a to dlatego, że to najgorszy shoot'em-up jaki widziałem moje oczy. Warto jednak poświęcić jej parę słów aby przeszedz was przed tym tytułem. DARK STRIKE to 5 (czyli, pięć) dysków skomponowanego syfu. Grafika jest beznadziejna, animacja żalona nawet na 48666, a o muzyce nie wspomnę. Całość przypomina lepką zani jakiegoś początkującego programisty z Polna

DARK STRIKE

Dobrego (przepraszam jeżeli kogoś obrażam). Przestrzegam jeszcze raz przed tą pozycją mającą nadzieję, że nie pojawi się ona na półkach naszych sklepów.

Pochwatka



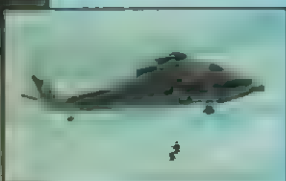
RIOLAND

są jak we wszystkich platformówkach, przy do przodu, przeskoku

złotka, omijaj przeszkody, bij tak, żeby nie wstał. Gra się świetnie mro nieczytliwie skomplikowanej szaty graficznej i animacji. Mario porusza się trochę koślawo, ale według mnie dodaje mu to tylko uroku i własne tego, czyli cymesu.

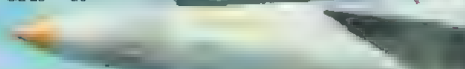
Homer





nić realia, to gracz, który wybrał Tomcata skazany byłby na loty nad wodą, podczas których nwc by się nie działo. Na to autorzy nie chcieli pójść. Wybrali jednak najgorszą z możliwości – latając F-14 będą dziesięć wykonywał misje szturmowe. To się już kupić nie trzyma, to coś w rodzaju przeznaczania Mi-28 do

z Amgi i być może dlatego nie bardzo przyszło do symulatorów aktualnie wydawanych na PC. Rozwój zania graficzne są bardzo słabe. W porównaniu z symulatorami pracującymi w trybie SVGA takimi jak FLIGHT UNLIMITED, czy US Navy FIGHTERS gra firmy PSYGNOSIS wypada bardzo słabo. Rok temu by się nią zachwycano, teraz najprostsza charakterystyka to trzy słowa: gra jest słaba. Brzydkie niebo, kiepskie samoloty i obłądnie uproszczone cele to poważne minusy tego programu. Jedynie teksturowe wypalanie terenu jakos się prezentuje. Za spartańska grafika powoduje, że gra jest



transportu spadochroniarzy. Prawda, że Amerykanie próbowali przysposobić F-14 do przenoszenia uzbrojenia typu: powietrze-ziemia, jednak było to pomyślane na wypadek totalnej wojny, podczas której mogłoby zabraknąć prawdziwych maszyn szturmowych. W rzeczywistości podzespoły elektroniczne pokładowych Tomcatów są zupełnie nie przygotowane do ataków na ziemię. Poza tym ten samolot nie był w ogóle do tego projektowany. Jednak producenci nie byli konsekwentni i podczas wyboru uzbrojenia uwzględnili fakt, że żadnego podwieszenia powietrze-ziemia nie da się do Tomcata przyczepić. W efekcie latając F-14 wykonuje się misje szturmowe dysponując jedynie działkiem (nawiasem mówiąc działko to faz jest przystosowane tylko do walki powietrznej). Obłąd, nieprawda? Jeśli w skład twojej grupy uderzeniowej będą wchodziły F/A-18 to wyznacz się samodzielną na ochronę zespołu szturmowego. Prawdopodobnie o to chodziło, jednak zapomniano o tym powiedzieć. Tak w ogóle to wydaje się, że twórcy podręcznika zapomnieli o kilku innych sprawach – wiele rozdziałów napisanych jest tak lakonicznie, że gracz musi zgadywać co ma robić. Takie podejście niesłusznie utrudnia opanowanie gry

bardzo szybka i płynna nawet na zwykłym 486SX, jednak jest to niewielkie pocieszenie, szczególnie dla posiadaczy



czy lepszych komputerów. Poza tym gra potrafi się „kaszanc” – pojawiają się tajemnicza kula jest ewidentnie wadką programistów. Z rzadka wariują algorytmy zarządzające perspektywą.

Jednak grafika nie byłaby problemem, gdyby CAP był wspaniale pomyslanym, realistycznym, dopracowanym symulatorem. Gdyby gra stwarzała niepowtarzalny klimat nikt nie zauważyłby siemnego wyglądu. Niestety CAP również w warstwie symulacyjnej nie wypada najlepiej. Wypada wręcz nieciekawie. Najgorzej prezentuje się walka lotnicza. Namierzanie wszelkich celów spowoduje, że do naciśnięcia klawisza I. Takie rozwiązanie obowiązywało w czasach, gdy na 286 grał w F 15 II, zaś dzisiejsi

JAKI JEST?

Jak już wspomnieliśmy, COMBAT AIR PATROL jest grą przeniesioną



F/A-18 Hornet

SADDAM WYBAWCA

Pan Saddam bardzo przysłużył się wszystkim projektantom gier komputerowych. Szczególnie muszę kochać tego wąsałego autorzy symulatorów lotniczych i gier strategicznych. Kiedy wielki czerwony brat rozłożył się z kreteśsem, wszystkie scenariusze gier całkowicie straciły swoją wartość. Wiedzy na arenę wojenną dynamicznie szałki przywódcą, wywołali niezłą aferę w rejonie Zatoki i ocalili rynek gier na latnych parę lat. Nie słanał on jednak na wysokości zadania i wszystkie scenariusze oparte na konflikcie w Zatoce są trochę skrzywione. Bo jakże może wciągać scenariusz, w którym sprawa kto wygra jest oczywista, zaś jedyną emocję związaną są z tym czy uda nam się pokonać przeciwnika w dwa tygodnie, czy też może w 10 dni. Przy symulatorach lotniczych nie nurtuje gracza kwestia czy do-

leci do celu, musi się martwić, czy znajdzie sobie kogoś do zestrzeżenia, ewentualnie coś do zbombardowania. Oczywiście nie zwalowałem i nie twierdzę, że Saddam powinien dłużej walczyć, albo że powinna być nowa wojna, która byłaby materialem na ekscytujące scenariusze. Zastanawiam się tylko, czy nie lepiej byłoby tworzyć scenariusze wymagających zmagań, a nie w końcu wykarcać biednego despotę

F-14 – BARDZO PROSTE, F-14 – NIE, DZIEKU!

COMBAT AIR PATROL to jeden z nielicznych przykładów gry, która powstała pierw w Amadze, a dopiero później przygotowano konwersję na PC. Na uwagę zasługuje fakt, że gra udostępnia wielozadaniowy myśliwiec F/A-18 Hornet. W niewielu grach mogliśmy polatać tą maszyną. Lotnictwo morskie reprezentowało zawsze wspaniałe F-14. Na taki stan zapewne wpływ miała atmosfera, którą otoczony był F-18 tego samolotu wiele osób ze Świata Lotniczego po prostu nie lubi. Oprócz dywizjonów szturmowych są również lotniskowe myśliwskie, latające na F-14.

Gdy wybierzesz F/A-18, wszystko będzie w porządku. Będziesz wykonywał mnóstwo zadań szturmowych, zaś z rzadka będą się trafiały misje wymagające słotzenia walki powietrznej. Problem pojawia się, gdy jako swój samolot wybierzesz F-14. Widać, że autorzy zdecydowali się na tę maszynę chcąc po prostu przyciągnąć wielbicieli tego myśliwca. Jednak niezbyt pasował on do charakteru gry, gdyż sednem CAP są misje szturmowe. Jeśli zdecydowano by się uwzględ-

F-14 Tomcat



F-14 Tomcat

spółka się je tylko w strzelaninach osadzonych w lotniczych realiach. Dźwięm zachowują się też pociski rakietowe - niekiedy z niezrozumiałych powodów głowica bojowa traci śledzony cel.

O wiele lepiej przedstawia się sytuacja z bombardowaniami. Do dyspozycji mamy szeroki asortyment bomb i pocisków, przy czym widać próby niwelowania realnych ataków. Jest możliwość kierowania bombami LGB, naprowadzania ręcznego niektórych pocisków. Zwykle bomby występują zarówno w odmianie LOW, jak i HIGH DRAG co umożliwia opracowanie różnych rodzajów podejść. Jedyny kłopot, który pojawia się przy atakach na ziemnych związanych jest z wyłączeniem celów

rozbudowanej funkcji radio. Podczas, gdy w rzeczywistości radio odgrywa niesłychanie ważną rolę to w symulatorach lotniczych spotykamy je niezwykle rzadko, zaś jeśli już jest, to ogranicza się do kilku komunikatów. Być może problemem jest duża ilość samplowanych komunikatów, ale nie sądzę, by była to zresztą banalna dzisiaj w było jakiej przygodówce przesamplowane jest wszystko, łącznie z menu i instalatorem. Radio w CAP ma kilka kanałów - np. możesz nasłuchiwać wszelkich komunikatów na otwartym kanale albo wydawać polecenia skrzydłowym zamkniętym kanałem. Jest kanał ratunkowy, prze-

obok tego obiektywne. Już z tyłu pudełka czytamy, że to „Organizacja Stanów Zjednoczonych potępia akcję”, a zresztą potępiaj leci tekst o tym jak to „gra wspaniale umożliwia nam przeprowadzenie ataku rakietami SCUD”. Nie ma sensu przyłączać kolejnych cytatów z instrukcji. Przyzwyčajtem się, że tłumacz najczęściej nie ma pojęcia o lotnictwie, ale osoba tłumacząca instrukcję do CAP sprawia wrażenie nie mającej pojęcia o zryw w ogóle. Poza tym ten infantylny język - zgoda! Dość słabą grę wydało w bardzo kiepski sposób.



NA KONIEC

Kłamał gry jest poprawny, misje przeplatują się i układają w logiczne związki, a jak piew alakujesz mosty, by następnego dnia zbombardować ogar-

Sony Psygnosis'95

PC DOS/WINDOWS 4 dyskieta, 1 GB 486SX/25 = 4 MB RAM = 17 MB HD VGA = 6B 16 = 5B AWE = 6US = MBI AMIGA 500 3 dyskieta

Autorizowany dystrybutor
Liesap (PC CD) 110 zł
Za: przykrycie obrotu, kładz szybkość gęsty
Pracze: grafika, scenariusz, wykonanie

skomplikowany, miły przerywnik. Podobnym dodatkiem jest możliwość edycji trasy lotu.

Generalnie gra jest dość prosta i łatwa w obsłudze. Nieskomplikowana. Kwestia pozwala na bliskie odwzorowanie symulatora. Z uwagi na szybką pracę i pewne wątki (głównie bombardowanie) wprowadzające w świat dość rzeczywistych symulatorów polecam COMBAT AIR PATROL posiadaczom słabszych komputerów oraz młodszy adeptom oraz młodszy adeptom oraz młodszy adeptom. Lotniczy wyjazd mogą spokojnie pominąć te gry. CAP na pewno nie plasuje się na topie symulatorów, choć szara myszka też nie jest.

Kal/tek

COMBAT AIR PATROL

Wszelkie bunkry, czołgi, nie mówiąc już o piechocie wyglądają, delikatnie mówiąc, mizernie. Te kilka pikseli reprezentujących batalion piechoty jest bardzo ciężko zauważyć. Choć z drugiej strony, można to zapisać też na plus symulacji, gdyż przedzie trudno wypatrzyć kilkadziesiąt żołnierzy z pędzącego 700 km/h samolotu. Niby na pustyni nie ma się, gdzie schować, lecz wystarczy dobry ubiór maskujący, by się zupełnie wtopić w otoczenie.

Pochwała należy się projektantom za wprowadzenie do symulacji

znaczony dla pilotów będących tuż przed, w trakcie lub tuż po zestrzeleniu. Oddzielny kanał przeznaczony dla latających cystern. Mam nadzieję, że jeśli chodzi o radio to inne firmy będą się wzorować, a jeszcze lepiej, rozbudowywać pomysł z CAP.

SŁÓWKO O TŁUMACZENIU

Zwykle pomijamy usterki polskich wydań, jednak tym razem nie da się przejść

niechęć panika, stłoczone na brzegu rzeki oddziały pancerne. Ogólnie gra przypomina stare dobre symulatory w których kłopska grafikę uzupełniał wspaniały klimat. Te schematyczne filmy na odprawie, obiekty skądąjące się z pudełek, samoloty wyglądające jak straszny d... Dzisiaj można się jedynie

dziewić, że te stare gry były często bardziej wiążące, niż wiele aktualnie wydawanych pozycji. Kiedy komputer uzna, że jesteś weteranem będziesz mógł przystąpić do kampanii, podczas której będziesz miał możliwość szerszego wpływu na przebieg działań wojennych. Nie spodziewaj się jednak wyszukanego wątku strategicznego - po prostu nie było

Mysliwiec dywizjonu VFA-125 Rough Riders podczas podnoszenia dodatkowego zbiornika paliwa

© Spemann Books Ltd. 1997



CRU

Przyzłość. Trwa bezlitosna walka pomiędzy rządem a rebeliantami. Jesteś doskonale wyszkolonym i komandosem oddziałów specjalnych, przeznaczonych do zwalczania rebeliantów. Wszakże jesteś też osobnikiem myślicyjnym i z czasem dochodzić do wniosku, że coś tu nie gra. Dowództwo działa niekiedy bardzo nie logicznie, często podejmując działania obliczone na własny zysk. Masz też odczucie, że nawet sama góra stara się coś ukryć. Miarka się przebrała, gdy po pewnej misji, nad której sensem można by się długo zastanawiać, dowództwo próbowało cię sprzątnąć. Ging twój partnerzy, zaś ty postanawiasz zmienić barwy klubowe – podejmujesz kontakt z generałem rebeliantów Maxisem. Otrzymujesz rozkazy, przystępujesz do pierwszej misji. Twoim celem stają się żołnierze jednostek rządowych.

Teleportacja, jak zwykle wywinie ci nogę na drugą stronę. Oszolomiony patrzysz na ścieżkę jakiegoś pomieszczenia. Kątem oka dostrzegasz ruch. Cwiczonym sęki rąk chwytam do bitych pistoletu, składasz się i oddajesz strzał. Podchodzisz bliżej i okazuje się, że twą pierwszą ofiarą jest bezbronny technik laboratoryjny. Warto zaznaczyć, że zabijanie niewinnych

jest bardzo niegrzeczne, ale są powody, dla których warto odstrzelić komuś łeb – po pierwsze, znajdziesz przy nim pieniądze, zaś po drugie, przyspieszysz akcję, gdyż komputer nie będzie musiał obliczać ruchu dodatkowych postaci. No cóż, trzeba pamiętać – NO REMORSE (bez wyrzutów sumienia)!

■ ■ ■

Na rynku gier wciąż pojawiają się kolejne wersje DOOM, jednak żadna nie jest w stanie przebić pierwowzoru. Pojawia się więc refleksja, że być może ten rodzaj gier już się wyczerpał. Nawet screeny z QUAKE nie robią już takiego wrażenia. ORIGIN poszedł innym tropem. Aby uzyskać wspaniały klimat ostrej, krwawej akcji użył zupełnie innej metody. CRUSADER, choć z wyglądu nie przypomina DOOM w ogóle, dziwnie kojarzy się z tym królem strzelanin. Widać autorom udało się uzyskać podobny klimat.

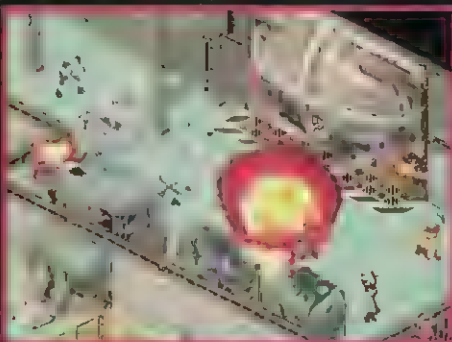
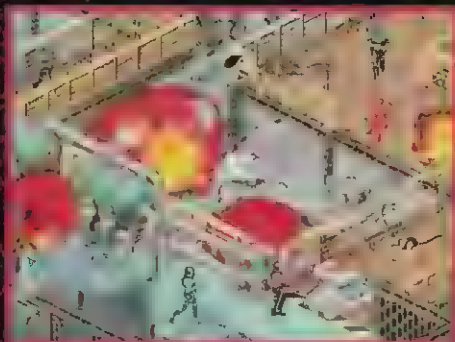
Pole walki opracowano w rzucie izometrycznym (spójrz na screeny jeśli nie wiesz o co chodzi). Całą grafiką zrealizowana jest w trybie podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Postać bohatera jest wspaniale animowana – można się turłać, akakać, biegać, skradać itp. Zabici przeciwnicy padają na wiele sposo-

bów, często pojawiają się kałuże krwi, oleju lub gorejących cieczy. Są też momenty widowiskowe – żywe pochodnie robią naprawdę duże wrażenia. Oczywiście nie brakuje też modnych dzisiaj filmików z aktorami – po każdej misji masz możliwość pogadania z kumplem w bazie. Przyponka: to i nieco wątek z WING COMMANDER 3, jednak tutaj fabuła jest całkowicie liniowa.

Sama walka, poprzedzona świetnym, dynamicznym intro, robi wrażenie. Efektowne wybuchy, augustywna i odgłosy, wspaniałe animacje, słowem – porządna produkcja z dobrej firmy. Na całe szczęście projektanci nie stworzyli bezładnej strzelaniny – niekiedy by ukończyć misję i będziesz i musiał ostro pogłównkować. Wszystkie dzieje się w rozmaitych budynkach, przy czym jedna misja toczy się z reguły na kilku bardzo rozbudowanych piętrach. Rozliczne windy, przejścia i teleportary ułatwiają poruszanie, ale zarazem skutecznie zacierają obraz budynku. Życie znacznie utrudniają systemy przełączników, kamer, kart magnetycznych, dźwigni, komputerów, monitorów, stacji przekazywających – aby ukończyć misję nie tylko będziesz musiał wykończyć cały personel, ale także

rozgryźć wszystkie elektroniczne zabezpieczenia i zagadki przygotowane na wypadek wtargnięcia intruza. A muszę tutaj zaznaczyć, że organizacja rządowa mają flota na punkcie wszelkich zabezpieczeń, gdyż w czasach wojny domowej o esbotażyście i trudno. Jednak wszystkie te utrudnienia sprawiają, że gra jest bardzo wciągająca, choć nielada, trzeba przynajmniej doprowadzić do szuła.

Wachlarz misji jest dosyć bogaty – najczęściej musisz coś zniszczyć, kogoś zabić albo uratować. Zdarza się też, że dowództwo każe ci wykraść jakieś ważne plany, bądź dokumenty. Nie brakuje też kilku nieszablonowych misji specjalnych. Zgodnie z dewizą, że życie staje się łatwiejsze gdy masz wielką gwierzę w garści, projektanci





QUAKE NO REMORSE

udostępnił szeroki asortyment środków bojowych i różnych dodatkowych atrakcji. Podczas wykonywania misji w wielu miejscach będziesz znajdował różnorodne przedmioty – różne rodzaje broni i osobistej, ruchome bomby, rakiety, materiały wybuchowe, miny, a także apteczki, amunicję i baterie. Twój podziemny arsenał będzie rósł wraz z ilością wykonywanych misji. Broń możesz kupować też u go-

ścia, który przesłuchuje w barze. Naucz się wykorzystywać każdy rodzaj uzbrojenia, gdyż wszystkie mają jakieś plusy. Pamiętaj też, by przeszukiwać ciała poległych, są one bowiem skarbnicą amunicji.

Podobnie jak w DOOM gdzieś tam gdzieś umieszczone są tajemne skrytki i teleportery przenoszące cię do sal pełnych uzbrojenia. Tutaj mały tip: w misji drugiej sprawdź cele zabitych

więźniów – rezydent skrytek szuka sam.

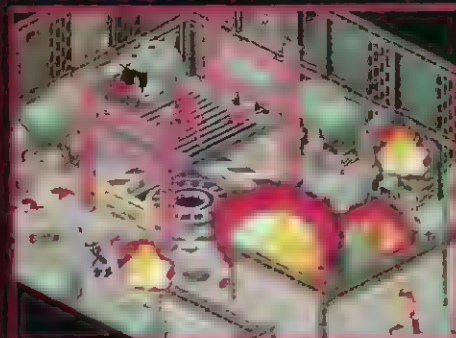
Fenomenalną cechą gry jest możliwość strzelania dosłownie po wszystkim co widzisz. Każdą część i budynek możesz zniszczyć (wszystko zależy od użytych środków), często też tworzą się reakcje łańcuchowe przerażające się w olbrzymia eksplozje unicestwiające praktycznie całe wyposażenie danego pomieszczenia. Najbardziej wybuchowe są beczki z różnymi substancjami – szczególnie na nie uważaj, gdyż, jak głosią plakaty BHP, do wypadku jeden krok.

Oczywiście w porządnym strzelaninie nie może zabraknąć sugestywnych przeciwników. Kilka formacji ludzi ich uzupełnianych jest przez wiele rodzajów robotów. Na ludzi wystarczy dobry karabin maszynowy, ale w zetknięciu ze stalowym strażnikiem lepiej jest użyć rakiet, bądź ruchomych bomb. Na całe szczęście programiści stworzyli świat w którym w wyższość ubraną czerwonego nad innymi uniformami jest oczywiście – podczas, gdy twoi przeciwnicy pada-

ją po kilku trafieniach ty możesz wytrzymać bardzo, ale to bardzo wiele strzałów. Pamiętaj jednak, że ty jesteś jeden, a ich jest bardzo wiele.

Gra jest efektywna i wciągająca. Na wspaniale opracowanej całości pojawiają się dwie niewielkie rysy. Po pierwsze, niezbyt przyjaźnie rozwiązano sposób celowania i strzelania – gdy wyciągniesz jakąś broń pojawia się krzyżyk określający kierunek strzału, obracając się określasz, gdzie będziesz strzelał. Często jednak powstaje sytuacja w której nie bardzo wiesz, gdzie tak naprawdę strzelisz. Lepszym rozwiązaniem byłoby chyba pojawienie się kursora, którym określałoby się miejsce strzału. Po drugie, niekiedy animacja i trochę szwankuje bohater wykonuje dziwne skoki. Ale jak już mówiłem są to drobne niedociągnięcia, które niezbyt rzutują na fenomenalną całość.

KaTeck





...najpierw do sklepów trafiła niesprawa wersja (problem z rękawicą siły), potem długo zapowiadali wersję PC i wreszcie jest. Ale czy tak, jakiej się spodziewaliśmy?

Chyba wersja na Amigę była karząca przede wszystkim za liczne błędy logiczne, "niekonsekwencje" oraz kaszanie niewygodny interfejs

KAJKO I KOKOSZ

Po wielu długich miesiącach firma SEVEN STARS zaspokoiła wreszcie pragnienia palących na SS21 i SS22 z wywieszonymi jeźdźcami po gadaczu PoCetów. Gra KAJKO I KOKOSZ narobiła sporo zamieszania na polskim rynku.

sierowania, o tyle w przypadku wersji PC uwagę skupia się na zgoda ranych sprawach. Programiści poprawili kardynalne błędy, za które punktowali gracze i dopiero wtedy wyjechało prawdziwe oblicze gry. Okazuje się, że KAJKO I KOKOSZ jest grą średnią, nie wnoszącą nic nowego do dorobku polskich autorów gier, na dodatek wykonaną niechlujnie i jaskrawo na popularności wspomnianych komiksów Janusza Christy.

Nasz polski, ambitny rynek gier ma ogromny potencjał twórczy i powinien z każdym produktem iść do przodu. Tymczasem autorzy z SEVEN STARS wydają na rynek swą grę, świadomie umieszczając się jeśli nie w ogóle, to daleko za czołową grupą.

Z podstawowych wad trzeba wymienić katastrofalną grafikę dźwiękową i przypominającą pospiesznie skanowane stare komiksy, praktycznie brak animacji poza postaciami bohaterów, brak muzyki podczas gry oraz brak zakończenia. Poważnie szwankuje też warstwa tekstowa. Kajko i Kokosz porozumiewają się sztucznym językiem, ich kwestie są często wyrwane z kontekstu. Poza tym przy absolutnej linowości gry zdarzają się już na początku momenty, że nieprawidłowe wykonanie pewnej czynności (zerwanie kwiatka zamiast ściepnięcia go nożem) uniemożliwia ukończenie gry, co jednak okazuje się dużo dalej. Takie pętlaki bez wyjścia zostały już dawno przez wszystkich autorów gier zarzucone.

Zebrało się wiele tych uwag, a co najgorsze, nie ma ich raczej czym zrównoważyć. O ile wydana rok temu wersja na Amigę była najwyższą kontrowersyjną, o tyle KAJKO I KOKOSZ na PC to pomyłka. Treba to powiedzieć głośno i wyraźnie, panowie, nie leży droga.

Jeżeli więc ktoś naprawdę zakochany jest w Kajku i w Kokoszu, niech lepiej nie wydaje pieniędzy na grę (o ile jeszcze tego nie zdążył zrobić), tylko na komiks, bo Janusz Christa to jedyny, który poradził wywiązać się z zadania. Przełożenie kultowego niemieckiego motywu na komputery okazało się zbyt trudne.

Bams

Seven Stars '95

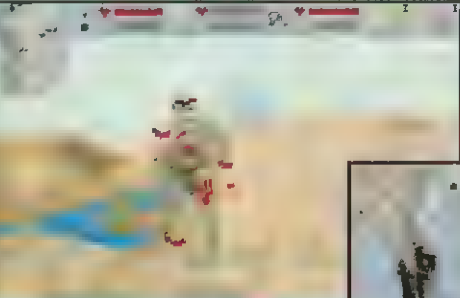
PC DOS/WINDOWS 2 dyskiety
286SX/16 = 1 MB RAM = 5 MB HD
VGA = SD 16 = SB AWE = 6DS = MDI
AMIGA 500/1200 3 dyskiety

Autorowany dystrybutor
Seven Stars (Amiga)
(PC)
39,00 zł
49,50 zł

Ze względu na wielkość formatu
Pomoc: karta ręczna

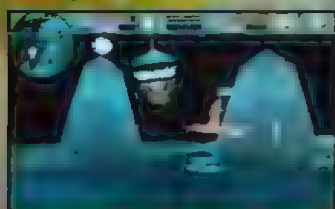
Uwielbiam "Kajko i Kokosz" Christy i przynajmniej trzeba, że mało który zachodni komiks może się równać z kłaniami dołaj Mistrza. Pegoz Ass





Dotychczas BULLFROG znany był wśród fanów jako „niekomercyjny” producent gier komputerowych. Gry wydawał oczywiście po to, by zarobić pieniądze, ale zawsze przy tym utrzymywał wysoki poziom swych produkcji, dbając, by każda z nich była oryginalna. POWERMONGER, POPULOUS, SYNDICATE, THEME PARK, MAGIC CARPET – to tytuły znaczące najwięcej w dotychczasowej historii firmy. Ostatnio Peter Molyneux i spółka ogłosili zapowiedź nowości w nowych produkcji. Nie byłoby w tym nic niepokojącego, gdyby nie fakt, że w międzyczasie pojawiły się dwie gry BULLFROG, które wypuszczono wyłącznie dla zbitcia fasy: prozaczno-komercyjny HI-OCTANE oraz nie wnoszący nic nowego do gatunku HIDDEN WORLDS. Ciekawość, czy SYNDICATE 2, THEME HOSPITAL, MAGIC CARPET 2 stworzone zostaną po to, by bez zbędnego wysiłania się dyskontować popularność oryginałów? Właśnie nadarzyła się okazja, żeby tę ostatnią z wymienionych gier wziąć pod lupę.

Bullfrog's 95
486DX/33 = 0 MB RAM = 16 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SD AWE = MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPC (CZ) grudzień
grałka, animacja
fabuła, mechanizm



Ciekawe czy ten gość na latających dywanach wzbudowany noktowizor w turbinie?

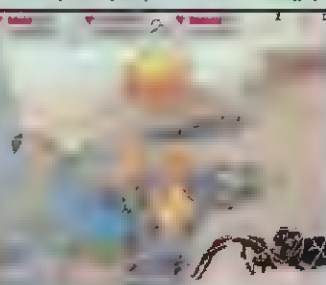


jest inny. Może to być zabicie danego węża, oczyszczenie masta z hordy potworów, odnalezienie czaru, czy, w najgorszym razie, miejsca do teleportacji. Pojawiają się poetyckie komentarze: „Odnajdź upadłą gwiazdę” – ten konkretny nakazuje, aby znaleźć czar

Twórcom z BULLFROG udało się więc uniknąć sytuacji, w której straszysz od razu na początku warownię lub czary, trzeba rozpoczynać etap od nowa

HOKUS-POKUS

Dostępnych czarów jest aż 26. Wciśnięcie CTRL uruchamia pasek, z którego można wybrać sobie potrzebne aktualnie inkantacje. Stanowi to bardzo korzystne usprawnienie, gdyż oparcie tu nie przeszkadza w locie. Na raz można wybrać dwa różne czary – obsługiwane każdym z dwóch klawiszy myszki. Zdolność do rzucania czarów wzrasta wraz ze zdobywanym doświadczeniem. To



Meteor Albo: „Wylili ich do grobów, tam gdzie ich miejsce” – tutaj zaś uprasza się o wymienienie grupy umiaraków. Gracz na bieżąco otrzymuje wskazówki, co robić dalej. Dla „freshmenów” przewidziano opkę Help, dzięki której na ekranie pojawiają się strzałki z komentarzami w stylu: „To jest magia, musisz ją zbierać”. Gracz jest więc przez cały czas prowadzony za rękę, co po raz kolejny potwierdza naszą tezę z dyskusji (SS27), iż gry ulegają uproszczeniu. Po wykonaniu wszystkich powinności pojawia się oznaczenie miejsca docelowego, do którego musisz się udać, by sfinalizować dany etap. Akcja rozgrywa się bądź to na świeżym powietrzu (outer Netherworld), bądź w podziemnym świecie jaskiń i tuneli. W tym drugim przypadku w skład osłoniętych wchodzi m.in. jedzona pełna lipięcej męgry, grzyby, które nocnym puchawki, w momencie przekucia wyrzucają zarodki. Do tego rozchodzący się ochłodem powietrza z wciągającą ze stropu wody, bulgoczące powidły, że stworzony został całkiem przyjemny klimat. Przekładając nad światłem Światów Podziemnych słychać gwar, okrzyki i nęskających Wąskoniach trzeba cały czas kontrolować mapę, by dostrzec niekiedy załamotowane przejścia.

Za to można rozpoczynać od dowolnie wyznaczonych już etapów. Pozwala to na obrazie estetycznej wykonania dużych rozmiarów mapy, z zaznaczeniem wszystkich śladów swojej drogi ku samemu sennu Światów Podziemnych. W etapach dzieje się równolegle wiele rzeczy i mówiacz przy tym językiem w każdym momencie jest jeszcze szansa na pomyślnie zakończenie.

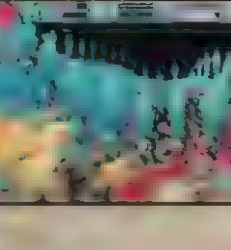


znaczy, że każda inkantacja ma trzy poziomy rozwoju. Na przykład, zamieszanie jedzącej kulki Fireball, rzuca się od razu trzy. Czary zdobywasz kolejno, co masz to twoje. To nowość, zwłaszcza w stosunku do stresującego pod tym względem HIDDEN WORLDS, gdzie prawie wszystko co uzyskałeś, było ci w kolejnym etapie odbierane.

Jeśli nie wiesz, co robić dalej, rzuć Beyond the Sight, który pozwala np. na namierzanie ukrytych potworów. Z nowych czarów interesujący okazał Whirlwind, który wywołuje trąbę powietrzną, zasysającą natychmiast znajdujących się w pobliżu delikwentów. Przykłądowo Fool Mana pozwala na tworzenie zmyłkowych porcji magii, działających na przeciwnika jak płachta na byka.

ZWIERZYNIEC

Zamieszkuje Podziemne i Zewnętrzne Światy fau-





Uznane za najlepsze
w raporcie ENTER 4/94

ENTER

- 486owa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 486owa (44.1 kHz) odtwarzanie dźwięku
- z jakością płyty CD

486owa grywanie stereo
RAM 320MB (płyta do 3 MB)
HD ponad 5.6 MB próbek

Mitsumi
Kolekt MTS2

PRIMAX 486

z muzyką FM

Sony, Mitsumi, IDE
Pro, Microsoft

PRIMAX Głośniki aktywne:

SOUNDSTORM 60, SOUNDSTORM 120

50 422 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 44 20 61, fax (071) 44 60 85

- tel. (032) 59 52 71, fax (032) 59 82 21
- tel. (612) 55 15 97, fax (612) 55 15 97
- tel. (061) 66 33 47, fax (061) 66 33 47
- tel. (058) 51 32 64, fax (058) 51 32 64
- tel. (022) 48 00 93, tel./fax (022) 48 26 83

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541
Posiadamy w sprzedaży wysyłkową ponad 500
programów na komputerach PC, PC CD ROM, AMIGA,
CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie,
na życzenie wydamy także nasz polny katalog,
wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

Proponujemy Państwu zakup następujących programów

GRA 24,90 zł

PLANET TEN
PIRATES
A GIGANTIC
RUMOR
KARTON 24
9,00 zł III

GRA 24,90 zł

PLANET TEN
PIRATES
A GIGANTIC
RUMOR
KARTON 24
9,00 zł III

- KURIER**
- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzalę przeszłość,
 - ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży (złoty smok, szafar, cięta morska itp.)
 - ✓ podroczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i nsiadach,
 - ✓ bogata oprawa graficzna,
 - ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokonywać rozgrywek np. następnego dnia.

- LAZARUS**
- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
 - ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenów,
 - ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
 - ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
 - ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

GRA 24,90 zł

PLANET TEN
PIRATES
A GIGANTIC
RUMOR
KARTON 24
9,00 zł III

SLATHIAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie sceny,

- ✓ wiele dużych i dobrze armowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.L.S., S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez Tms

Commodore 6-64	Slathian	6,90 zł	Wiktoria	12,50 zł	ko	15
Clavis	Moza Poligra II	6,90 zł	Kata Scapula	12,50 zł	Bygones	29
Geografia	Quartz Tester	6,90 zł	Magie Crisis	12,50 zł	Lazarus	29
Kierka	Logick Tester	6,90 zł	Medawski	12,50 zł	ILAK PCL	29
Ostrem	Kalkulator	6,90 zł	Master Mind	12,50 zł	Magie Crisis	29
Sc. Head	ARMOR (1.00.00)	8,90 zł	Moza Poligra II	12,50 zł	Wiktoria	24
Dyp	Am. Pcz (2 dyski)	12,50 zł	Detektiv	12,50 zł	Detektiv	24
Envel	Andromeda	12,50 zł	Super Detektiv (2 dyski)	12,50 zł	Geografia	24
Rekora	Am. Ball	12,50 zł	Super Detektiv (2 dyski)	12,50 zł	Detektiv	24
Kozia & Pukla	Clock Work	12,50 zł	Szyby Detektiv (2 dyski)	12,50 zł	Envel	24
Lafar	Quartz Tester	12,50 zł	Super Detektiv (2 dyski)	12,50 zł	Bratko	24
Lakatos	Logick Tester	12,50 zł	Złoty Super	12,50 zł	Slathian	24
Stara	Geografia	12,50 zł	Moza Poligra II	12,50 zł		

ZASADY PRZEDAŻY WYSTĄPKOWEJ

Cena w wprost złotych, w wprost złt! Obowiązuje do ukończenia się następnego dnia w porę. Zamówienie, które nie zostało zrealizowane, jest anulowane. W przypadku anulowania zamówienia, prosimy o zgłoszenie tego do naszego biura. W przypadku anulowania zamówienia, prosimy o zgłoszenie tego do naszego biura. W przypadku anulowania zamówienia, prosimy o zgłoszenie tego do naszego biura.

RUPONY RABATOWE Za każde zamówienie powyżej 15,00 zł, otrzymasz Poniżej kupon, którego nie wolno używać do kolejnych zamówień.

WARTOŚĆ ZAMÓWIENIA 15,00 zł do 24,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 99,90 zł ponad 99,90 zł

WARTOŚĆ KUPONU 1,00 zł 3,00 zł 5,00 zł 8,00 zł

Uwaga: ten kupon może być używany do zakupu programów TMS. Kupon nie może być używany do zakupu programów TMS. Kupon nie może być używany do zakupu programów TMS. Kupon nie może być używany do zakupu programów TMS.

RABATOWE Prezentowane, gdy tylko da się zrealizować kupon. W przypadku anulowania zamówienia, prosimy o zgłoszenie tego do naszego biura. W przypadku anulowania zamówienia, prosimy o zgłoszenie tego do naszego biura.

Kolejny zamówienie powyżej 50 zł programów komputerowych PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES TMSOFT, 75-359 KOŚCZALIN, ul. MOSCISZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

SPEED

96

KALENDARZ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

STYCZEŃ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
5	6	7	1	2	3	4
12	13	14	8	9	10	11
19	20	21	15	16	17	18
26	27	28	22	23	24	25

LUTY

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
4	5	6	7	1	2	3
11	12	13	14	8	9	10
18	19	20	21	15	16	17
25	26	27	28	22	23	24
				29	30	31

MARZEC

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
6	7	8	2		4	5
13	14	15	9	10	11	12
20	21	22	16	17	18	19
27	28	29	23	24	25	26
			30	31		

Pon	Wt	Sr	Czw	Pt	Sob	N
3	4	5			1	2
10	11	12	6	7	8	9
17	18	19	13	14	15	16
24	25	26	20	21	22	23
			27	28	29	30

KWIECIEŃ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

LIPIEC

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
7	1	2	3	4	5	6
14	8	9	10	11	12	13
21	15	16	17	18	19	20
28	22	23	24	25	26	27
	29	30	31			

PAŹDZIERNIK

MAJ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
5	6	7	1	2	3	4
12	13	14	8	9	10	11
19	20	21	15	16	17	18
26	27	28	22	23	24	25
			29	30	31	

SIERPIEŃ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
4	5	6	7	8	9	3
11	12	13	14	15	16	10
18	19	20	21	22	23	17
25	26	27	28	29	30	24

LISTOPAD

CZERWIEC

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
2	3	4	5	6	7	1
9	10	11	12	13	14	8
16	17	18	19	20	21	15
23	24	25	26	27	28	22
30						29

WRZESIEŃ

Pon	Wt	Sr	Czw	Pi	Sob	N
2	3	4	5	6	7	1
9	10	11	12	13	14	8
16	17	18	19	20	21	15
23	24	25	26	27	28	22
30	31					29

GRUDZIEŃ

**ROK Z FIRMA 2006 TO ROK UDANY,
PEŁEN MIŁYCH NIESPODZIANEK I WIELU RADOŚCI!
ZAPRASZAMY!**



Paperback \$20.95 **Hbk** \$26.95 **Ebook** \$17.95



PNM AMINON 17-446 Międzyrzek ul. Piłsudskiego 30

OLYMPIADY 25-260 Warszawa ul. Żurawia 10

ARTICA 80-287 Gdańsk ul. Maryski 6; tel. 47 02 02

AMI COMM Gdańsk ul. Wok Jagiellońsk 1; tel. 31 29 84 w. 2

ULISSES 62-008 Kalisz ul. Różyczka 1; tel. 738 14

F. M. BASTA 10-573 Katowice ul. Dąbowski 138; tel. 57 77 92

FRMA WP5 CG 41-800 Zabrze ul. Wolności 262; tel. fax 175 59 72

MARKET INTERPLAW S. C. 41-880 Zabrze ul. Wolności 262; tel. fax 175 59 72

ITM SOFT 75-350 Koszalin ul. Niezłomnych 8; tel. 402 506

TSR Warszawa ul. Żurawia 10; tel. 66 66 66

Zakład Inżynierii TERC 25-208 Krasnośl. ul. Koszalińska 124

AMU DELTA 20 081 Lublin ul. Świerca

LEZ 25-208 Krasnośl. ul. Koszalińska 124; tel. 66 66 66

ARETE S. C. 70-441 Łódź ul. Kosciuszki 101; tel. 36 86 97

MEGAMES Sp. z o.o. ul. Piłsudskiego 159; tel. 36 22 91 w. 129

MIKRO-FAR 10-959 Olsztyn Plac Wolności 2/3; tel. 22 30 40

TECHLAND Poczta 109 87408 Rzeszów; tel. 342 811

MAI 25-208 Krasnośl. ul. Koszalińska 124; tel. 66 66 66

BETA 60-687 Poznań ul. Piłsudskiego 24/4; tel. 32 55 87

OMEGA S. C. 77-508 Porańb Inżynierski Plac Koszubi 8; tel. 47 40 54

MIURO USZUG KOMPUTEROWYCH RAM 26-400 Radom ul. Osobow 20

INLANG 70 419 Szewczi; Pisz Roda 8; tel. 59 57 60, 59 58 97;
UDIG KOMPUTEROWE Sp. z o.o. ul. Słowackiego 10, 00-900 Warszawa; tel. 22 62 39 06;
CD-PROJECT 00-426 W-wa; ul. Marszałkowska 2, m. 5, tel. 22 62 01 01;
tel. 642 39 06;
CLOCK 00-590 W-wa; ul. Wybrzeże Kościuszkowskie 21/22; tel. 69 42 67;
CMR-DIGITAL Sp. z o.o.; 00-375 W-wa; Al. Fehnelimskiego 2; tel. 22 97 77 77;
COMAT 01. 197 W-wa; ul. Świerkowska 99A/72;
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP Sp. z o.o. 00-955 W-wa; ul. Czerwonego 39;
tel. 629 82 91;
MIRAGE 05-982 W-wa; ul. Leśna 4; tel. 671 17 51;
tel. 671 76 22;
MSP Sp. z o.o. 00-100 W-wa; ul. Żelazna 39; tel. 26 40 11; tel. 26 61 74;
OSKAR 04-067 W-wa; ul. Książka 26; tel. 10 42 78;
OMN ELEKTRONIKA 88-342 W-wa; ul. Młodzieżowa 51/53;
tel. 15 38 45, 10 74 61;
P. P. H. AVAX 04-029 W-wa; ul. Borkowa 6/83; tel. 10 69 56;
POTAMIN INTERNATIONAL POLSKA Sp. z o.o. 00-890 Warszawa W-wa;
Pisz Szewczi 3; tel. 59 720 44 74;
SOFT DESIGN Sp. z o.o. 01-164 W-wa; ul. Radońska 19; tel. 72 37 14;
INOLAPOL Sp. z o.o. ul. B. S. W-wa; ul. Polna 10; tel. 62 53 51;
NATALIA SOFT 67-600 Wrocław; ul. Wroclawski 10;
CYBERELECTRONIC Sp. z o.o. ul. Żelazna 39; tel. 26 40 11;
tel. 20 21 86;
CENTRUM KOMPUTEROWE YADIM 85 001 Zielona Góra; ul. Książka 28;
tel. 26 56 72; tel. 22 97 05

Nasze gry są także dostępne w sklepach z książkami i optyką.
Wraz z wybraniem książki KAMIK na terenie całej Polski

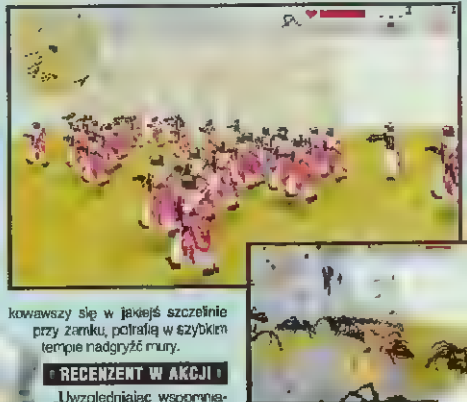
na prezentuje się bardzo elegancko. Na wspomnienie zaśługują zwłaszcza wielogłowe smoki oraz wynurające się z obszarów wodnych giganty (prawdopodobnie walenie). W pięknych czelustwach zamieszkują diabły, dość słabe, ale skoczne bestie.

Fruwające w MAGIC CARPET nad oceanem klucze ptaków zostały w THE NETHERWORLDS przemienione w niewinne owieczki, które spacerują sobie po plażach, dźwięcząc dzwonkami.

Do występujących wcześniej pszczołek dodano poruszające się w mroku. Podziemnych Światów świetlik. Można je łatwo ilikwidować, atakując brzeg ślady i natychmiast się wy-

ra z krainy, to musisz w tym celu go najpierw uśmiercić, a zaraz potem szybko zburzyć jego warownię.

3. Jeśli w danym etapie celem jest wykończenie wrogiego wozu, dobrze jest postawić własną warownię w tuż obok jego. Na początku swobodnie się roz-



kowawszy się w jakiejś szczelinie przy zamku, potrafią w szybkim tempie nadgrzyźć mury.

RECENZENT W AKCJI

Uwzględniając wspomniane zalety i wady uważam, że w MAGIC CARPET 2 warto za-

GEON KE-

EPER, a nie masowo odcinać kupony od przebojów. Odbiera to przeboje z legendy i choć za pewne jest zajęciem dochodowym, na dłuższą metę nie przynosił firmie wielkiej chwały. Żeby być dobrze zrozumianym – warto zobaczyć THE NETHERWORLDS, bo to kompetentnie i sprawnie zrobiona gra, a jedynie czego jej brakuje, to własna dusza.

Muz

MAGIC CARPET 2

cofując. Uwaga jednak, bo są to stworzenia lojalne wobec siebie i w przypadku ataku grupa rusza w pogon za tobą. Duże niebezpieczeństwo stanowią martwiaki, gdyż potrafią one odbierać czary. Dowcip polega na tym, że jeśli w jakimś etapie nie przejmiesz lub, jak we wspomnianym przypadku, zostawisz jakąś czar, to wyłącznie twoja strata.

Wracając do zwierzyńcy – są półwory, które strącają, rozpędzają się na malutkie gryzonie, tak ruchliwe, że ciężko o nie trafić. Boda, najeźźliwiejszymi bestiami w grze są pajaki. Potrafią błyskawicznie ukość sieć, która oprócz zabierania porcji energii, na moment cię zatrzymuje. A wypadnięcie w sam środek grupy pajaków to okoliczność grożąca śmiercią.

W PAMIĘTNIKU RZEZNIKA

1. Nawet podczas próznej eksploracji pamiętaj! Trzeba o stworzeniu własnej, bezpiecznej przystani, czyli warowni. W przypadku śmierci, nas grupe wiedzy natychmiastowa rezygnacja. Oprócz tego z pomocą klucza można w dowolnym momencie nagrywać grę na dysk. Uwaga, podczas niektórych etapów w jaskiniach nie da się postawić zamku.

2. Gdy nie ma rady i dostajesz jedyne polecenie: wygnaj wro-
żące

woją, poleć mając już Meteor, Whirlwind i Wulkan, przeprowadzaj szybkie akcje zaczepne, przemień choć część mana, która się pojawiła, po czym wracaj do własnego zemku podładować poziom mana i ponownie uderzaj, z ofensywą. W przypadku ataków z większego dystansu, przedwinić zawsze zdążyć odbudować własną twierdzę.

4. Balony nie startują w przypadku, gdy zamek czeka na rozbudowę. Wrogie balony są niestety dość bezcelne i potrafią czerpać mana nawet z progów twojego własnego zamku.

5. Poziom niezbędny do rzucania czarów zapasu mana i energii żywiołowej odnawia się niemal natychmiastowo, jeśli znajdziesz się w bezpośrednim pobliżu własnej warowni lub rozrzuconych po całej krainie kamiennych łuków. Więc jeśli w trakcie rozwoju posiadasz już tyle mana, że możesz rzucać najsilniejsze czary, słyszysz się praktycznie natychmiast. Wystarczy zacząć, aż przeciwnik zbliży się do zamku i poczęstować go porządną dawką magii.

6. Nawet najsilniejsze smoki oraz kamienne głowy dają się pokonać, jeśli nieśmiertelną metodą doskoku i odskoku. Wszystko, co porusza się w przestrzeni powietrznej nad warownią, ostrzeżliwie rozlokowani na fiolkach twoi ludzie z lukami. Lecz nieśpieszenie groźne dla zamku są na przykład gąsienice, które uło-

grać" tą swobodną konkluzją najsilniejsi byłoby zakończyć wypowiedź o tej (i nie tylko tej) grze. No, ale było to już pisane tyle razy, że czas na coś bardziej awangardowego. MAGIC CARPET 2 jest cudowną grą... niestety tylko przez kilka godzin. Z biegiem czasu zaczniesz się rozumieć, że daleko mu do prawdziwej strzelaniny i jednocześnie brakuje też strategicznej podnety w stylu COMMAND & CONQUER. A parując się, że w SYNDICATE i POPULOUS doko się grać przez długie dni.

Otoż jestem zdania, że z firmą BULLFROG w ostatnich miesiącach dzieje się coś niedobrego. Może to fałszywy alarm, ale cię twierdzenia Petera Molyneux, że każdy zna jego firmę jako producenta szanującego się graczy trochę się nie zdezaktualizowało? Moim zdaniem powinno się inwestować w świeże pomysły typu DUN-





Pe jednej z kłaczek rósł daleko w kosmosie.



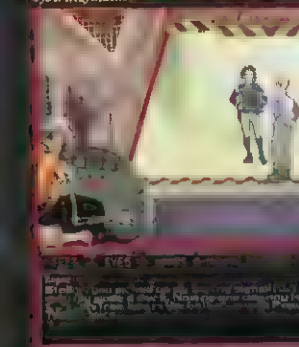
...podpuszczony przez podchmiśloną
gawiedź Roger Wilco postanowił
kandydować na Urząd Prezydenta.



Jaka szkoda, że Roger Wilco nareszcie powrócił! Szósta część serialu SPACE QUEST nieprzypadkowo ma tytuł THE SPINAL FRONTIER. Dwójka facetów z Andromedy tradycyjnie już w niemilosierny sposób nabija się z serialu STAR TREK oraz z wybranych filmów gszunku awantur. Co ciekawe, w tej szóstej wodzie



Czuł się dobrze przygotowany do zawodu – potrafił nawet liczyć na cyberliczydłach.



SPORTS CENTER #39

Kie wężyki i połącz je w jeden długi. No i masz węża w kieszeni. Podnieś butlę z azotem. Jest zbyt ciężka by znieść na dół, więc podepnij ją do wylotu rury.

Zejdź do baru. Pochwal się barmanowi legitymacją i specjalność. Przygotuj Spritzer zajmij miś, kiedy ty będziesz myszkować za kon pierw wyjmij z lodów foremkę na lod. Potem sprawdź cztery zawory z pl-

oilez by nakopał ternu wymocz-
kowi.

Na ulicy spókoasz załatwiającego procentami mężczyznę w garniturze i rozchełstanej koszuli. Elmo chętnie pomoże ci, jeśli ty pomożesz jemu. Układ jest prosty: cheat code do automatu w zamian za butelkę prawdziwej coldsoriańskiej brandy.

c) nie dzisiaj, boli cię głowa.
Całe szczęście że wygrałeś te wszystkie buczakoidy. Rzuć kasę na ladę, a dostaniesz kartę wej-

Wiedział jak się rzucić ponieważ przez lata sprzątania prezydenckiego podwórka napatrzył się na niejedno...

CE 6 QUEST

wern. Jeden
jest niespraw-
ny. Wynil

znajdujące się pod nim rurę. Na powierzchni otwór zaślepił jeden koniec swojego Improvizowanego węży, a drugi wkroczył do wylotu rury znajdującego się w lewym korytarzu ściany. Zanim złożył ponowną wizytę panu Endodroidowi, odwrócił się na górę kurek butli z azotem.

Twoja ofiara zamarzała na koso. Facet wydaje się już niegroźny, ale w takim stanie wogóle nie nadaje się do transportu. Ktoś echodow leży metalowy pręt, rozdrobnij nim Endodroida. Kostki lodu zgarnij swoją podręczną zmiotką! I przesyj do foremek. Przed wyjściem włóż ją na chwilę do zamrażarki, żeby Endodroid się za szybko nie rozmroził. Łowca robotów będzie próbował kartować, ale w końcu da ci zapłatę.

Polowanie było trochę stresujące. Musiał ukoić swoje rozdygotane nerwy grając w jakieś dobre mordobicie. W pobliżu znajduje się akurat salon gier. Rzadzi nim jakiś obcy z przerosniętą głową, który zaprosił go do przyjęcielskiego pojedynku w "Stogie Fighter'a". Przegrasz z kretesem, bo trój przelicznymi oszukiwał. Musiał odejść od automatu w hanbi, ponieważ na wleki się nie

udać się do Boot Liqueur. Pod szafką z towarem należy skasować E.T. Dołknij jego palce pięć razy. Potem kup od właściciela brandy. Zastanawiasz się czy czasem nie spróbować? Lepiej nie, w środku pływa nienajwiększa ryba. Elrso wrzuci ci ją po konsumowaniu zawartości butelki i zrymiotowaniu tejże samej zawartości na ulicę. Przeczytaj kartkę z "ohostem". Na skranie opcji trzeba włożyć kolejno AB-BACACA

Oby zgodzi się na kolejny pojedynek, ale tym razem warunki są ostrzejsze. Jeśli wygrasz, dostaniesz 300 buczakzoidów. Inaczej zostaniesz sprzedany do kolonii niewolniczej. Wtukał sekwencję, pojawił się tajny broń, którą szybko wprowadził przełknięcia do parteru."

Po męczącym dniu udaj się do obokurnego hoteliku. Okazuje się że rezerwacja zamówiona przez

ściową do najlepszego pokoju
w tym kwadracie. Zajedź windę
na górę. W chwili kiedy włożysz
kartę w czytnik, pojawią się gory-
le z doku. W następnej chwili ury-
wa ci się film.

Budzie się zakuły w kajdanki w czymś co optymistycznie można nazwać mieszankami. Przecież beach boy wyjdzie do drugiego pokoju, a fioletowy zajmie się komputerem, uprzednio powieszyszy kluczyk na gwoździu. Spróbuj go strącić nogami. Niestety, strażnik zauważył to i weźmie klucz do kieszeni. Wywrz nogami gwoździe ze ściany, otwórz nam kajdanki.

Teraz zastanówmy się. Nawet gdybyś miał buldożer, to fioletowego byś nie zadrasnął. A nie masz. Więc masz problem. Musisz opracować sprytny plan. Zwróć uwagę na syntezytyczny dywanik z Polysem.

Rozłóż 100 na

...siedzą dwaj m...
...niem goryle...

b) jected sta
Sznerff)

Nawet żona obecnego panującego
Prezydenta Komandora w swoim
nazwisku Kielbasa uwielbiała gdy
Roger z drugim i sztywnym kijem od
szczęśliwie trafił się na jej smalczki.

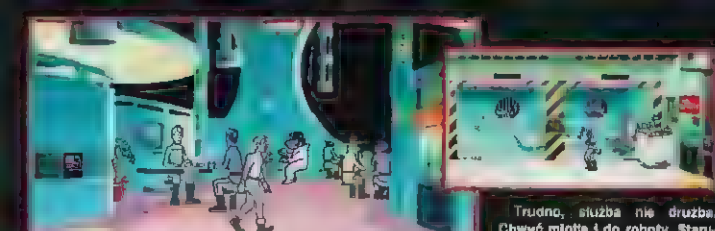


...jako ciecia nikt go nie brał na poważnie i pozwalano mu wymiatać wszystkie karty.

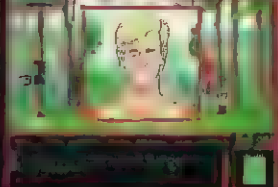
środku pokoju i zaczyni go pocią-
gać, żeby zgromadzić duży ładun-
ek statyczny. Dotknij palusz-
kiem cybernetyczną na szyi Note-
booka. Teraz wygląda jak dobre
wymyślony stek. Przeszukaj
tłuste ciało, by znaleźć klucz.
Na nawilżaczu spoczywa moduł
Burlesque, waż go. Zainteresuj
się biurkiem, znajdziesz na nim
swój Detektor. Ze zbioru kom-
paktnych wytnij ostatni numer Po-
pular Technica i obejrzyj go na
konsoli 3DOA. Jeden z artykułów
opisuje i jak przekonfigurować
zwykły Dataorder na silny emit-
er sygnału SOS.

• Otwórz kluczem drzwi. Drugi z oprawców jest w filozoficznych nastrojach, niechętnie za sprawą odpowiedniego modułu. To nasuwa ci pewną myśl. Wyjmij z pudełka i moduł Churkhis. Zdrap z niego nalepkę i naklej ją na moduł Buzkhanu. Zastanawia moduł Nigelowi. Spuścimy zastanów miłosierdzia na następne wydarzenie. To kolejny dowód na to, że elektronika może zrobić z ludzi. Podnieś z podłogi pas Nigela i odepnij z niego maszynkę dogolenia oraz aktyuator. Aktyuator wyciąga pole siłowe w drzwiach prowadzących na taras.





Roger nie baczcie na gderanie Lubawie mistrzostwie latat po całej galaktyce prowadząc wiecie przedwioharce.



I spróbuj je zanalizować na sekwencje DNA. Przeszkodzi ci w tym sztywniak Jabb, kierownik oddziału medycznego. Że niby to nie masz uprawnień. Ten świat zaszedł na psy – dyplomowany sprzętacz drugiej klasy nie może korzystać z sekwece.

Po rozmawiaj z Jabb, tłumacz, pros, obiecuj, błagaj na kolanach. W końcu pozwoli ci ten jeden raz. Wynikiem badań jest karta z danymi. Skoro tu już jesteś, to możesz zabrać strzykawkę z morfing z szafki. Teraz włóż kartę do ComPost'u.

Udaj się do swojej kwatery. Sprawdź wiadomości na ComPost'cie. Komandor Kielbasa wyznaczył ci specjalną misję na Delta Burksilon V. Dumny i błądy kroczysz do transportera. Bojowy nastroj ułatwia się jak kamfora, kiedy okazuje się że masz być służbą starej jazdy zwanej Sharpe.

Trudno, służba nie drużba. Chwyć młot i do roboty. Starczę co chwila coś denerwuję. A to musisz spuścić wodę w toalecie, a to znowu podać lekarstwa. Nagle stało się coś czego nie podejrzewałeś (tak prawdę mówiąc Roger, nigdy nie byłś zbyt bystry). Sharpel wciągnął guzik na pilotcie i przez otwór wentylacyjny zaczął sycząc trujący gaz. Co by zrobił McGyver w takiej sytuacji? Wyrywł tłok z łóżka i włócił go między drzwi. Akcja nabiera tempa. Pojawia się Staller, wypycha cię na zewnątrz, tłok pęka, drzwi się zamykają, sztychasz, wybuch, wszystko cichnie.

Symboliczny pogrzeb odbywa się w Holodeku. Wygłosz mowę i miej to już wreszcie za sobą. Skorzystaj z ComPostu i pogrzeb, przepraszam pospierzaj w bazie danych. Sprawdź informację o rasie Vulgarów, a szczególnie o ich groźnym chwycie obezwładniającym. Każ komputerowi pokazać w Holodeku archiwum 5551212, by się go nauczyć.

W swojej kwaterze sprawdź wiadomości. Ależ to mówi Steller, ona żyje! Udaj się na mostek, by powiedzieć o tym komandorowi. Kielbasa ci nie wierzy, jesteś zdany tylko na siebie. Musisz wrócić na Delta Burksilon V. Nieśtety wejście do lądowiska pilnują strażnicy. Obezwładnij Chesbro vulgarnym chwycem. Udało się! Polowicznie. Drugi strażnik obezwładnia ciębie. Zamiast wpakować się na lądowisko lądujesz w pace.

Pilnujący wejścia okazuje się krótkowidzem. Zgarnij jedzenie z wózka. Na kabob włoż uchy, później dołącz szklkę miłasa, bochenki oraz makaron, itd. aż będziesz miał manekina. Połóż go na przycy, a sam schowaj się

w wózku, kiedy strażnik zajdzie drugą raz.

Przed odlotem skocz do kantyny. Porozmawiaj z Circuit Sydney. Być może jest tylko robotem, ale ma dystynkcję oficera. Nie tylko dystynkcję, ale także oko i ramie oficera, które ci będą potrzebne. Idź do wejścia lądowiska. Nafaszeruj ciawko morfinę i podczuj na face. Umówmy się że Magnuma Opusa masz z głowy. Chesbro załatwił vulgarnym chwycem. Żeby wejść do środka, trzeba jednocześnie wcisnąć guki oddalone od siebie dwukrotnie. Można to zrobić, jeśli zastaniesz przedłużacz w postaci ramienia Sydney'a. Przed wejściem zabierz Chesbro klucz.

Na lądowisku jest sporo lądowników, nie wiesz którym odlecieć. Wcisnij guzik na kluczyku, a wyłączysz alarm na tym właściwym.

Zasiądź za sterami. Procedura odlotu nie jest skomplikowana, ale musisz wszystko wykonać we właściwej kolejności. Włóż zastrzeżenie. Ustaw widok monitora na 100. Musisz dobrać właściwą mieszankę i paliwa. (Lanthium, Sulfor, Silver, Neon). Wcisnij guzik inicjacji. Przed startem trzeba każdorazowo potwierdzić tożsamość. W tym celu przytknij do czujnika gąbkę oznacz Sydney'a. Wio siwki!

Pech chciał, że w wlocialesz w anomalie i silniki stanęły. Trzeba będzie odpalić ręcznie. Wydobądź się schowka klaj, taśmę oraz pompę. Otwórz bagażnik i maskę. Z tyłu siedzenia znajduje się notka serwisowa, przeczytaj ją. Teraz sprawdź szafkę z kryształem Divallium. Podcaż i turbulencji odłamał się mały fragment. Wyjmij kawałek Divallium z wnętrza Datacoordera, posmaruj obie części klejem i złacz.

Sprawdź czy nie ma cię za drzwiami, oczywiście w ubranku próżniowym i hełmie. Zdejmij rybę z wlotu powietrza na silniku. W bagażniku znajdziesz kabel oraz wielki sztyd z napisem HELP. Umieść go z tyłu lądowika. Po jakimś czasie zatrzymaj się ktoś, kto pomoże ci odłączyć silnik od swojego komputera.

„dotarł nawet na Ziemię, usłyszał bowiem, że lokalnym specem od superprzekrętów jest niejaki Bill Gates.” Screen przedstawia stan zaawansowania programu „Bill's Interactive Television presents”

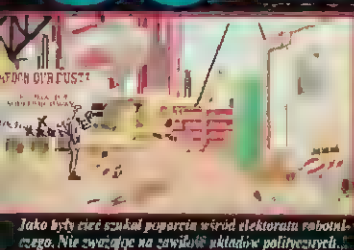
Warto by się dowiedzieć, kim byli twórcy przesiadowcy. Wydobądź z galarii resztki włosów

Sierra '95

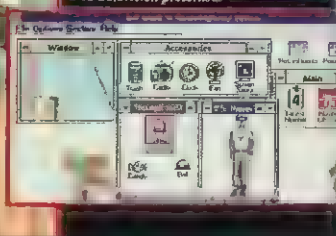
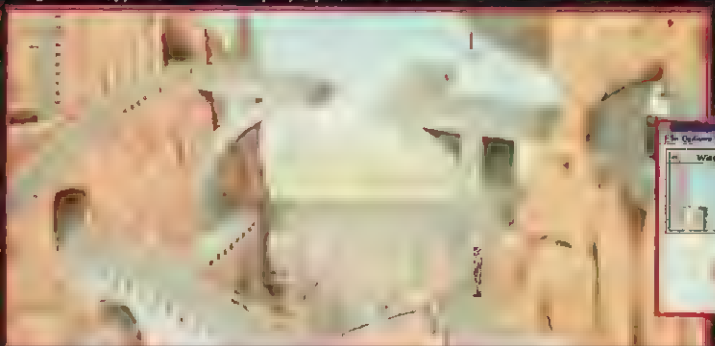
PC Particle Shield IRK1 C FER
SE Subspace Emitter IRK3 A DIM
RF Recalibrating Fluctuator IRK3 A SPN
RC Feedback Cutter-Offter IRK3 A DREP

W utamku sekundy przybędzie ci na pomoc kawaleria, uosobiona przez Stellar Santiago, niedysięszą koleżankę z roku (zanim cię nie wylali z Akademii).

Warto by się dowiedzieć, kim byli twórcy przesiadowcy. Wydobądź z galarii resztki włosów



Jako były cię szukał pomarcani wśród elektoratu robotniczego. Nie zwijajcie na zawiadki układów politycznych...



Zjedź do pierwszego laboratorium i rozearij po okolicy. Nie ma tu nie szcagólnego za wyjątkiem notabek na biurku i komputera. No i malutkiego modułu Callahan w pudełku z rupieciami. Porozmawiaj z doktorem Belexux. Z pełnym i intelektualnej i wyższości obrzydzeniem zignoruje wszystkie twoje oskarżenia. Potrzebne będą dowody.

Udaj się do ładownika. Uruchom system PTS i wykonaj dwa zdjęcia. Następnie oddziel pozytyw od negatywu by użyć je na niewielkim monitorze. Teraz uszkodzony system nawigacyjny będzie mógł namierzyć Polysorbate L.K. Poproś holograficznego nawigatora by przetrzucił cię na powierzchnię. Transporter to mały krążek w lewym dolnym rogu ładownika. Odwiedź handlarza łożadów. Odwiedź i implantów biocybernetycznych. Fester Blatz z wielką ochotą zamieni swój nielegalny cyberhelm na twój nielegalny moduł. Wróć ze zdobyczą na Delfę Bunkelion i zanurkuj do komputera doktora Belexux.

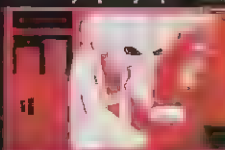
Informacyjna autostrada nie jest jeszcze wykończona. Przy nieustraszeniu naprzd aż dojdiesz do budowy. Podnieś śrubokręt i wejdź z nim do blura. Pojdź do okienka, weź numerkę. Hram, dziwnie znajome te okna. Stuknij w dzwonek recepcji. Nie zostaniesz obsłużony bo nie dało jeszcze do twojego numerku. Ogledzmy poczekalni, w szczególności rozkładające się truchła innych klientów, naklonię cię do wzięcia sprawy w swoje ręce. Otwórz wyświetlacz numerków by śrubokrętem ustawić na swój. Zostaniesz teraz dopuszczony do blura pilków.

Szukaj danych dotyczących Nigela Rancid, Sharpei, Stellar Saniago oraz Dr Belexux. W tym ostatnim folderze znajdziesz odnośnik do tajemniczego Project Immortality. Jeśli masz problem z dostępnością zasfady, wysuń kilka poniżej i przejdź po nich do tej szukanek. Ciężką robotą ma taki menadżer pilków. Wróć do recepcji. Pamiętaj że pilki istnieją tylko w wirtualnej cyberprzestrzeni wrzuć je wszystkie na print naznagera. Po powrocie do rzeczywistości znajdziesz je obok drukarki. No właśnie, ale jak się stąd wydostać? Weź deak z placu budowy i przerwaj ją nad wyrw w In-
trostradzie.

Kiedy pokazasz miazdzące dowody doktorowi Belexux, naukowiec spuści z tonu i wysypiewa cały plan. Sharpei uwiodła go by wykorzystać nanotechnologię w celu przeniesienia się do miedowego ciału Stellar. Jeszcze nie jest za późno by temu zapobiec. Doktor zmniejsza cię do mikroskopu zmiarów i wstrzykuje do krwiobieg Stellar.

Włoż do nappdu dysk z algorytmem sterującymi. Ładownik zabierze cię na wycieczkę ciasto-
znawczą, która zostanie raptownie przerwana brakiem paliwa. Majgo więcej szczęcia niż rozumu uda ci się miękko wylądować na łożadku. Ładownik jest cały pokryty organicznym osadem. Wygrzeb naczynia włoskowate z wlotu powietrza siłnika oraz zdrap pecherzyki płucne z kadu-
ba. Załóż skałander. Helm nie będzie ci potrzebny do przetrwania na zewnątrz, ale zabierz go ze sobą jednakowoż. Na powierzchni łożadka znajdziesz wrzód, wdrap się przez niego do środka.

Ale tu balagan! Pobieraj: pior-
ko, i nitkę, zazywkę oraz jeden z cukierków. Dależ przejaście blokują wroga nanomechanizmu. Gdy wrzucisz cukierka do kweasu, zauważysz że poziom jego wzrośnie, nie na tyle jednak by zatopić nanomechanizmy. To daje do myślenia. Przywiąż zazywkę do nitki.



Wdrap się do wrzodu i staraj się zaryć hak do wlotu łożadka. Wepnij się po nitkę do góry, aż dojdiesz do gardła. Utkwił tu antybiotyki. Zrzuć pigułkę do przełyku. Następnie potaszkocz gardło, żeby kaszel udrożnił przejście z przełyku do łożadka. Spadające ciało spowoduje powódź kweasów łożadkowych, które rozkwaszą nanomechanizmy.

Zejdź w głąb organizmu Stellar. Po boku znajdziesz odnogi do wątroby. Jeden z kanałików mocno się zwęża. Włóż w przełot pecherzyki płucne i go nadnuchaj. Pecherzyk rozkwaszy przeszkodę. Nabierz wydzieliny do helmu. Wróć się do woreczka żółciowego. Sklej ze sobą naczynia włoskowate i dołącz je do pompy. Dzięki temu będziesz mógł bezpiecznie nabrać żółci do helmu. Wracając do łożadka weź kilka odłamków kamienia żółciowego.

Puentaz: jeśli jesteś dobrym cieciem to nim pozostan.

PS: podrażniamy wszystkich solidnych cieciw, których praca nie handi a szczególnie sprężalnę.

Wylej zawartość helmu na osłone antybiotyki. Napchaj do kieszeni ile wejdzie małych pigułek w niej zawartych. Zejdź do dwunastnicy. Pasie się tu piękny okaz taslema. Możesz się na nim przejechać do jellita grubego, jeśli pobudzisz go do akcji pigułkami. Zabierz srebrny amalgamat, ożóg spinacza i fragment paznokcia. Wróć wierchem tak jak tu przybyłeś. Pobiegnij do stajki, wrzuć amalgamat do wlewu pałwowego i leć do mózgu.

Wydrap dziurę w barierze kawalkiem paznokcia. Gdy prześkozysz wyrwę, dojrzyj dwa duże nanomechanizmy (mikromechanizmy). Rzucaj kamieniami żółciowymi raz w jednego, raz w drugiego aż się pobiją. Podjedź windą do centrum kaziu w mózgu i podrażnij je spinaczem. Zjedź na sam dół. Spotkasz

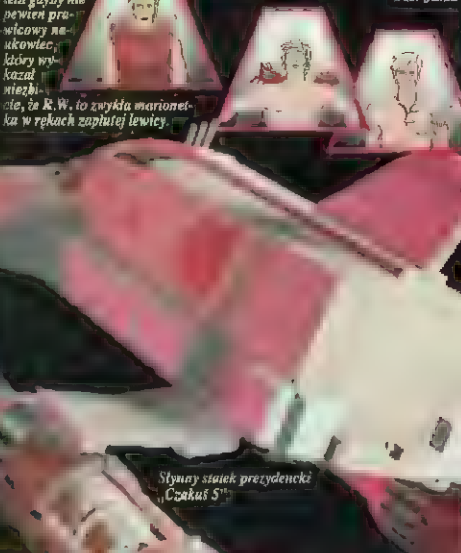
Roger zostali by przypadkiem gdyby nie pewien prawicowy naukowiec, który wyka-
zał, że R. W. to zwykła marionetka w rękach zaplatanej lewicy.

W końcu nikt nie musi wiedzieć, że kandydat lata wypożyczonym pojazdem.

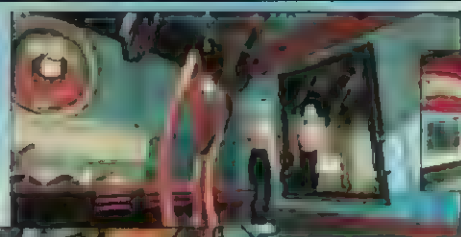


tu zminiaturyzowaną Sharpei, która z zapalem dobiera się do kory mózgowej Stellar. Ze spinacza i luźnych synaps zaimprowizuj laser. Wydawałoby się że już pora na napiay końcowe, kiedy znasaskowana, ale nadal żywa Sharpei zaszarpuje ponownie. Zanim cię schrupie zofarują jej swoje rby. Sharpei akusi się i zginię marnie. Tutaj należy się małe wyjaśnienie. Ołóż w roku niekrótkich przecież przygód rby-
ba nie robiła się świeższa, a wręcz odwrotnie, no i swoją drogą wiele przeszła. Poza tym to jest przygodówka – skoro Roger targal rybę od samego początku to po prostu wypada by ją gdzieś efektywnie wykorzystać, a nie np. wyrzucić do śmietnika.

USEP JAWR



Stylny statek prezydencki „Człak 5”



dokończenie opisu z 55'29, czyli Koszmaru ciąg dalszy...

Cyrus bawił się z kółkiem przed domem, nieopodal miejsca gdzie Adrienne zobaczyła po raz pierwszy chowającego się za drzewem. Zwróciła mu uwagę, że Spang nie jest zabawką i poszła w swoją stronę. Po chwili zorientowała się, że nie zadawała pytania, dla kogo tu przyszła. Cyrus skrzywił się, dla kogo? (zgodziła się ją tam, zabrać. Poszła za nim, do grobowca, a później prawo do zrek. Chłopał, przesłuchiwał na drugą stronę, ale Adrienne trochę się bała, więc Cyrus wrócił, a przysłał drzewo, zobacz pismo z ręką kładką. Nawet wtedy Adrienne długo się zastanawiała, w końcu przestała nie rozpadać.

Na drodze blizszy jakis przedmiot Adrienne podniosła po... była to so-

Siema '95

PC DOS/WINDOWS 7 CD
486DX/33 6 MB RAM 10 MB HDD
SVGA 3B 16 500 AWE 6 CUS 8 MOD
7 CD

Komputerowy dyktator
BRI Computer Group (PC CD)
Za: aktualizacja wideo, animacja, muzyka
Wideo: filmy dokumentalne, filmowa fabuła



czwika. Poszła dalej ścieżką do oranżerii, zauważyła, że miejsce jest całkiem wymarłe. Kierem okazało się, że leżąca na ziemi łopatkę. Gdy ją wzięła do ręki, na jej oczach rozległa się mroźna cała w ziarny, ściana, mordetwa.

Tręskliwa Susan ogłosiła swoich grzechów, kiedy wszedł Zoltan. Chwilę rozmawiał, po czym go wciągnął jej łopatkę do ust. Miano upadła broząc krew, Zoltan wylał łopatkę i zaczął pakować ziemię do gardła kłosa, kubek, zniszczyć się spożywczych i kłosa.

Nagle wszystko się zmieniło, ale Adrienne długo nie mogła dojść do siebie.

Tuż obok oranżerii stała imponująca łuneta. Niestety, nie nie można było przez nią zjechać. Dopiero gdy Adrienne wzięła ją miejsce soczewki, zaczęła funkcjonować. Dzięki niej ujrzała w odległym domu rękawicy wczesnej poranki, do którego ewidentnie nie było nigdzie drzwi. Adrienne wzięła do pasyży by zboczyć sprawę.

Po drodze usłyszała odosł podążającego samochodem. To przyjechał technik, w sprawie założenia telefonu. Po przeznaczeniowym wymianie zdań Adrienne pobiegła do wiedzy. Obsługiwała działającą drewnianą ścianę. Głuchy odgłos świadczył o tym, że ściana po drugiej stronie znajduje się jakiejś pomieszczenie. Przy pomocy młotka Deleany pilnowała pierwszą deskę, uszły do niej usunąć gołymi rękami. W ten sposób weszła na stych.

Nie można powiedzieć, żeby zobaczyła tu wiele. Na podłodze stały obrazy czelne dysyngowanych dam. Pod ścianą wisiało lustro, w którym Adrienne nerwowo poprawiała fryzurę. Bardziej obciążająca była stara, szaryca skrzynia. Wewnątrz spoczywał pamiętnik, w którym Maria opisywała przemienie Zoltana z kochającego męża.

W tym czasie Adrienne zaszkrobała wzmianka o tym, jak Zoltan zabił ich

dziecko i upozorował wypadek, by niki w miejsce nie nie podejrzewali. Przytuliła się medalionowi i wzięła stęrg broszkę. W hallu słychać było odgłosy awantury. To znowu Don robił scenę zawiść techników. Ci dwaj wyrażnie za sobą nie przepięli

DZIEN 5

Adrienne nie mogła spać, a może właśnie sniła na jawie. Sniła się po domu, a we wszystkich kłustrach, w pokoiu z gramofonem, w holi i na szychu widziała sceny bestialskich mordów. Sceny zniepania się Camovschu nad swoimi żonami... Musiał być w szczególny sposób dotknięty obłąkaniem, normalny człowiek, nawet zabiłaby nie potrafiłby wyniszczyć tak przemysłowych kultur.

Na dole czekał Cyrus. Przyniósł wiadomości, wzywając od młyny. Kamel przebrała się za Cyganek i urządziła seans spirytystyczny w stodole. Wszyscy dobiegali się bawili, gdy nagle atmosfiera zmieniła się jak zupa. Adrienne przestało być do śmiechu, kiedy zeczywiście zaczęły materializować się złe moce. Przemówił duch dawno zmarłego Zoltana. Skuteczny wywiad, jak z chwilami uwolnił półtora z innego wymiaru, który wysłuchiwał w ludzkiej siłę nęgiwść i zwyrodnienie. Powiedział Adrienne, że odprowadza ją smoki. Prawdopodobnie tak jak ukryły znak.

Zmienne pękła, na spacer, by wszystko przemycić. Przez przypadek dokonała koszmarnego odkrycia w oranżerii. W dużej glinianej donicy zakopane były rozkładające się zwłoki. Adrienne pobiegła na oślep do domu, kiedy spadł kolejny cis. W fontannie na dnie leżał martwy kot. Jej kot.

Weszła udato się Adrienne uspokoić na tyle, by nie krzyżować z przerażenia przy nadrobniejszym szarypięciu. Udała się do pomieszczenia nadzwyczajnie piękni. Stała tu jakas starożytna maszyna. Kiedy Adrienne ją uruchomiła, ta rzuciła na scenę obraz smieka. Rzucił



wskazał drogę! W tym miejscu, na ścianie nie znajdowało się tajne przejście. Ciekawość przezwyciężyła strach i Adrienne weszła do ciemnego korytarza. Na końcu zobaczyła ręką windę, którą ją zabrała do kolejnego korytarza. Nieopalek, na podłozie był jeszcze świeży mógł należeć do Dona. Korytarz prowadził do następnej windy, a ta do teatru.

Zoltan był pod koniec życia bardzo zamkniętym człowiekiem. Urządził w domu pokazy dla całej śmietanki towarzyskiej. W tym celu jedno z pomieszczeń zaadaptował na widowisko. Była olbrzymia. Kiedy Adrienne podziwiała emblemy, łapne przejście zatrzasnęło się za jej plecami, blokując drogę. Nie mogąc winęgo wyjść, Adrienne podeszła do sceny, nad którą górowała machina tor-tur. Wywoływała ona budzące grozę skojarzenia, więc Adrienne zamierzała się garderobą. Zupełnie jakby



wciąż jeszcze odbywały się przedstą-wienia: płakał Camo na scenie, siołki do charakterystyki i szala pełna ubrań. Znalazła w niej własne początki ze starożytności Camo i Macolma. Adrienne przasałł dressz, postanowiła wyszść. W hallu, chrapał rozewolny na solid Don. Zapach alkoholu zdradzał przyczynę tak twardego snu.

DZIEN 6

Don miał kaca po wczorajszej libacji. Zupełnie to z tego powodu wyglądał na bardziej potulnego. Ale jedna wzmianka o opuszczeniu straszego domu spowodowała, że ponownie stał się wściekły i agresywny. Zaczęli dzwonek. Don opryskiwała zaprosił technika do środka. Kiedy wstał, Adrienne zauważyła na miejscu, gdzie przed chwilą się działo, gumowy wyżyk. Widać więc zapakował sobie również coś mroźniejszego od alkoholu. To dybek.

Adrienne przeprosiła technika za ordynarne zachowanie męża, a potem pojechała do miasta. Na miejsce poszła do domu Macolma. Opekunka znowu nie chciała wypuścić jej do środka, ale zgodziła się, kiedy zobaczyła fotopię. Wywołała ona w sterach wspomnienia z dzieciństwa.





„Zrobił to Sam”
czyli jak
szybko
zrobić
sobie perukę.



chwile później jej mąż doskakuje do technika od tyłu i z histerycznym śmiechem rozpluwa mu głowę siłownią.

DZIEŃ 7

Adrienne nie mogła już więcej tego znieść, postanowiła spaćować maniak i uciekać. Wtedy spojrzała na wspólne zdjęcie z mężem. Odrożyła walizkę, to niczego nie załatwi. Postanowiła zmierzyć się ze złem.

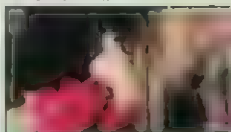


W końcu Don ją dopadł. Nie zważając na krzyki żony, zaczął ją przykuwać do maszyny. Adrienne pokazała Donowi batwanika, pamiętkę po dniu zaryczym. Ten wstał, by obciążyć przedmiot. Adrienne w geście rozpaczliwej pogrognęła za dziwnie. Spadające ostrze przepłowiło Dona. Gdy wstał się w agonii, z jego ciała wystąpił demon. Dziewczyna rzuciła się do ucieczki przez

Według podobnych algorytmów tacy się gęsi na wytrębki, jednakże ochroniarze zwierząt mówią, że to niehumanitarne.



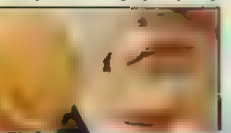
Praktyczny kurs „Łamania kółem”.



W celu prawidłowego „Łamania” należy użyć silnego umocowania głowy i zneutralizować organ generujący dźwięk. Jak wiadomo, hałas jest szkodliwy dla zdrowia.



Przeżanych rodziców uspokajamy, że w USA zrobiono głównie uwagi na niemoralność „gwałtu” w ubrań. Trudniejsze skupowanie przyjęli amerykańskie bez zbędnych dyskusji.



Na szczęście wszystkie sceny drastyczne możecie kochać rodzice na początki gry „zabawować” przed dalszymi wazgłami potęg.



TASMANAGORIA

pomoc dzielnego Gascona. Razem postanowili polozyć kres okrucieństwu Camo. Na przedstawieniu, gdzie zaklęty w kapłany magik, popalony przez asystenta, pokazywał jak się uwalnia. Młode neumyslnie zaślubiła mechanizm. Ale Camo nie zginął. Z ciężkim poparzeniem, po dwutygodniowej szpitalce powrócił. Małżom widział z ukrycia, jak torturuje Gascona i uśmierca Marie. Zobaczył konającego Gascona, który z ostatnim tchnieniem przebiega Camo miedziem. Wtedy z ciała magika wytrysnęła zielona mgiełka, ulatujący demon. Wielkim wysiłkiem woli poparzony i porażony Camo dowodził się do ołtarza, na którym zneutralizował demona i zamknął go w księdze. To ten powód nienawiści teraz między Adrienne.

Starzec twierdził, że być może nie jest za późno uratować Dona. Do ogrożeń potrzebne są cztery relikwie: nieznajomość księgi, święty symbol, kamień Hamurabiego oraz krew myślicy teisty. Delacny rozpoczął poszukiwania w ślepie z antykami. W gablocie posród starej biżuterii znalazł niepozorny kryształ. Cena jaką zarządzała sprzedawczyni była astronomiczna. Zgodziła się jednak wymienić kryształ na znalezione przez Adrienne broszkę.

Gdy wróciła do domu, technik skłonił instalować telefon. Adrienne przeprosiła raz jeszcze za Dona. Na swoje szczęście nie widziała, jak w

Poszła odszukać przedmioty potrzebne do rytuału. W pokój dziecięcy znalazła odłamek szkła, którym będzie mogła później upuścić trochę krwi. Podczas poszukiwań Adrienne natknęła się na niechący na kolejne łojne przejście, tym razem w kaplicy. Usłyszawszy odgłosy, poszła do garderoby teatru. Dona już tu nie było, ale na podłodze zostawił swoją kamizelkę, a w niej małego batwanika, który miał później uratować życie.

Adrienne poszła do ciemni męża. Na ścianie wisiały podarte zdjęcia z jej wronkami. Wszystkie miały uciekłą głowę. Wtem wszedł Don. Po niekontrolowanych wybuchach śmiechu, zrozumiała że jest wsaknie obłąkami. Wybuchła szamotaniną. Adrienne rzuciła Donowi w twarz żrący środek czyszczący. Za nim doszedł do siebie, uciekł przez drzwi. Pobiegła na górę i tajemny przejście przedostała się do teatru. Tu czekał już na nią Don w peruce ze skłupu zamordowanej Hannel. Adrienne pobiła do garderoby i schowała się w szafie. Usłyszawszy kroki, miała całę się pchnęła po grzebieniu. Nie odwracając się pobiła do ciemni po księgę. Don zabił światło, ale Adrienne ogłuszyła go młotkiem.



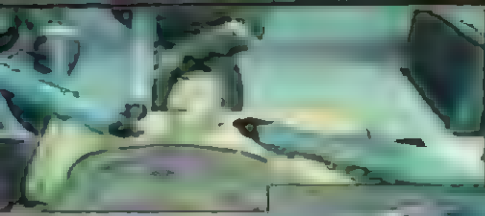
◀ Wiosenne porządk w ogródku. Po czymś takim należy się uczucie wyzgot i umyć ręce. ▶

otwarte łajne przejście. Wybrała korytarz prowadzący do zniszczonych schodów. Wybrała zbyt dużą by nad nią przeskoczyć, ale udało się pokonać ją dzięki wstępie u sufitu nurze. Słyszała oddech demona tuż za sobą. Zatrzasnęła i zaślubiła sztab maszynowe dębów odrzuca. Jak by to mogło cokolwiek pomóc. Szybko podszła do ołtarza i położyła na nim księgę. Z trudem zrozumiała sporządzone w łajno opis egzorcyzmów. Przeszukała, leżąc nieopodal truchło Camo. Znalezione talizman położyła na kładzie. Następnie wzięła kawałek szkła, by uronić trochę własnej krwi na relikwie. Na koniec, chwytając w dłoń krućcyk, wymówiła słowa zaklęcia.

Potężna magia zawrzała w powietrzu, a cały dom zadzierał w posadach poruszany jakiem ulatującego w niebity demon. Był błąd świt, gdy Adrienne wychodziła na zewnątrz.

Micz & User Janna





Świeżo wydana gra FAE TO BLACK (pierwotny tytuł: PROJECT MORPH) jest

Firma DELPHINE SOFTWARE rozpoczęła działalność pod koniec lat osiemdziesiątych, wdzierając się na rynek z przebojowymi przygodówkami OPERATION STEALTH, FUTURE WARS oraz CRUISE FOR A CORPSE. Lecz dopiero w 1992 roku miał miejsce największy sukces firmy. Stworzony przez programistę-gemuzę Erica Chai ANOTHER WORLD podbił cały świat! Jednocześnie został uznany za ogromny krok naprzód w rozwoju czegoś, co chciałoby się nazywać narracją w grach komputerowych. Rok później pojawił się FLASHBACK, lecz od tego czasu nastąpiła cisza. Z firmy odszedł najdłużniej autorzy: Eric Chai i Frederic Savori, by pod szyldem AMAZING STUDIO rozpocząć pracę nad HEART OF DARKNESS. Ale DELPHINE pomimo tych strat jeszcze raz podniosła głowę.



przysiężoną strzelaniną. Mamy tu do czynienia z całkowicie nowatorskim sposobem pokazywania akcji, za pośrednictwem automatycznie zmieniającej swe położenie kamery. W ALONE IN THE DARK, jak pamiętamy, kadry były statyczne, co powodowało częste nieprzyjemności z powodu ich przelatywania. Ma to zostać ulepszone dopiero w zapowiadanej czwartej części serii. Tymczasem w FAE TO BLACK w zależności od tego, czy bohater biegnie lub stoi, wbiega za zakręt lub kuca, kamera tak się ustawia, żeby swym widzeniem objąć jak największe pole akcji. Możliwość wychylenia się zza węgła, swobodnego spoglądania w bok, wzbogacenie szybkimi naciągami kamery, czynią rozgrywkę dynamiczną i widowiskową.

W dzisiejszych czasach muzyka w grach komputerowych stoi generalnie na przysłowiowym poziomie, ale to, co się dzieje w FAE TO BLACK, przekracza wszelkie granice. Gra zawiera aż 52 motywy muzyczne oraz masę digitalizowanych efektów dźwiękowych... Na AWE32 lub GLS nie się momentami wrażeń, jakby się siedzieli w filharmonii. Kiedys podobne wrażenie robiła np. muzyka z DUNE 2

Etapy składają się z kilku poziomów, ale wszystkie one są odwzorowane na jednej mapie. Na początku jest dość trudno, bo oprócz strzelania, na rozwiązywanie czeka sporo łóżek zagadek. Z kolei końcowe etapy to rozwalka non-stop. Wspaniałą rzeczą jest to, iż późnej słany się zaledwie częścią prowadzonej przez rodzaj ludzki kampanii wojennej, widzimy, jak obok nas walczą inni żołnierze, możemy im pomagać lub nie.

W FAE TO BLACK gra się świetnie, a to z powodu genialnie opracowanego systemu graficznego oraz nie ograniczonej wyłącznie do bezsensownej przemocy akcji. Oczywiście, nie będę wam na chwałę wmiwiał, że jest to strzelanina wszechczasowa, powiem więc tylko, że od czasów ósmobitowych żadna gra podobnego typu nie wciągnęła mnie w tym stopniu co FAE TO BLACK. Jedyny manka-



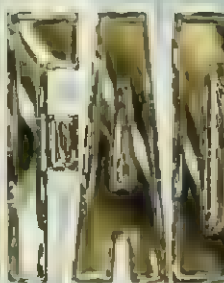
ment, jaki można wskazać, to dość skomplikowane sterowanie, toteż kompletne rozwiązanie FAE TO BLACK rozpoczynany od opisu wszystkich komend.

TAKTYCZNE ABC

W lewym dolnym rogu ekranu znajdują się wskaźniki, mówiące o aktualnym stanie bohatera. Starowanie Conradem może się odbywać za pomocą joysticka, myszki lub klawiszy. Corąco polecam ten ostatni sposób. Dzięki SPACE można zaglądać do szafek i dobierać się do terminali otwierających drzwi i dostęp do wind oraz teleportów. Terminal nie będące dekoracją oznaczono się najczęściej narysowanymi na ziemi żółtym symbolem. Szaro podesty to miejsca, gdzie bez żadnych ograniczeń uzupełnia się zapas energii. Posadzone klucze otwierają drzwi automatycznie; jeśli dochodzisz do drzwi, do których nie posiadasz klucza, pojawia się komunikat. Przez wklepnięcie się do przedchoźki tylko w jedną stronę. Skok to J, można go wykonywać zarówno z miejsca, jak również idąc. Inne od biegu tryby poruszania się (chód, przemieszczanie się w bok) uruchamia się za pośrednictwem klawiaty

numerycznej. Dzięki 7 i 8 można się wychylać zza węgła, by zbadać sytuację na korytarzu. Do tego dochodzi skradanie się (PAGE UP/DOWN). Wywołanie mapy - M.

Inwentarz uruchamia się klawiszem I. Pomiedzy poszczególnymi jego działaniami przełącza się z pomocą TAB. Kursorami kierunkowymi wybiera się daną pozycję z działu i wówczas prawy SHIFT - opis przedmiotu, ENTER - przygotowanie do użycia wskazanego przedmiotu. Powyższego wyboru można z poziomu akcji dokonywać za pomocą klawisza 5. U - użycie wsk-



zanego przedmiotu, trzeba zawsze stać twarzą do obiektu, na którym chcesz czegoś użyć.

Dzięki V chwytasz za broń. Zaedy uczy, iż prawdziwy morderca spłunuje wymiennie tylko po to, by natychmiast zabić. Nie będąc w sprzeczności z powyższym, wycinaj ją zawsze, gdy dochodzisz do nowych drzwi lub podejrzanego rogu korytarza. W tym trybie można się akradzić. Namierzysz dółkiwenta, poczekaj aż całkowicie zainicjuje pulsować i wówczas wystarczą trzy, cztery błyskawiczne wcisnięcia B, by Mof nie zdążył nawet bęknąć. Odradzam wymianę ognia z większej odległości, bo wtedy trzeba często zmieniać pozycję i łatwo można oberwać. W trakcie gorącej strzelaniny trzeba wykonywać unik (kursor dół), kucząc przed występującymi podskakami. ENTER to zaledwie nowego magazynku. Różdżaj nabój wybiera się z poziomu inwentarza lub za pomocą klawisza 4. Zaś B to rzut miną, pod warunkiem, że nie znajdziesz się w trybie walki.



WIELKA UCIECZKA

— Awanturę rozpoczynamy w celi silnie strzeżonego obszaru. W szafce jest muna. Na korytarzu trzeba szybko przebiec po platformie i wówczas otworzą się drzwi. Skreć w lewo i stań na zielonym znaku. Zminiaturyzowany czołg nadjeżdżający z drugiej strony zlikwiduje pole siłowe, przebiegnij dalej. Rozwalisz automatyczne działo i Morla, skorzystaj z windy.

Jest tu regenerator energii. W sal sanitamej wpakuj cały magazyniek w mechanicznego pajaka i roz-



terminal uzyskasz dostęp do przyłogłaj sali kriogenicznej. Przeskocz ponad polem siłowym, do następnych drzwi nie masz chwilo klucza, trzeba się więc



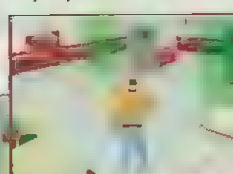
Nicht Schiessen, bitte!



rezu przeładuj broń na tę amunię. W drugiej szafce siedzi sobie KEY TO MACHINE ROOM. Przedostań się przez drzwi, uruchamiane czerwona płyta. Lektywnij dostęp do cel, w pobliżu jest regenerator energii. Rozwal czołg i strażników; następne drzwi są na razie nieprzechodnie.

— Gdy poprzecz korytarz z trawącymi mnami dotrzesz do sali z generatorem, uruchom procedurę zamknięcia rdzenia. Wróć do sali, w której zniszczyłeś czołg, otwarte tam zostały nowe drzwi. Za polem ochronnym przeżywa osoba, którą musisz uwolnić z tego pieka. W szafce jest magazyniek HEAT SEEKING BULLETS, samonaprowadzających się na żywe cele podskoków. Napierw zlikwiduj pole, protesor podjeże za tobą, ale musisz iść naprzód powoli, bo to starszy człowiek.

— Waszą drogę do teleportu, zakłóci tylko jeden strażnik, po dotarciu do celu postekaj, aż protektor się zdematerializuje. Musisz mgiem wrócić do generatora, stanęszy przy drugim terminalu użyć otrzymany kod.



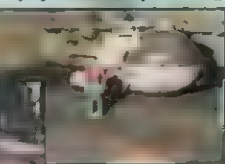
Tak płynnej grafiki z latającą „inteligentną” kamerą jeszcze nie było. Szkoda tylko, że silę rzeczy przez prawie całą grę oglądamy Conrada od tyłu—

Martine

wał beczki. Terminal umożliwi dostęp do południowych drzwi. W szafce obok znajduje się INFO SCANNER, który pozwala na otrzymywanie bieżących informacji o wytrzymałości przeciwników, do których strzelasz. Używanie jakiegokolwiek skanera po-



— Prawą windą wjeżdż na górę, przycisk wyłączy pole siłowe. Tutaj zbudowana została świetlica, pośród łóżek i telewizorów koczują dwa roboty, które obróć w proch. W szafce jest REC ROOM KEY, wróć do drzwi, które moment wcześniej były zamknięte. Skorzystaj z terminala, uzyskasz dostęp



do windy, wozącej pasażerów wprost do GUARD ROOM. Zabij się tam dostać, udaj się na korytarz z regeneratorem energii.

Winda dostaniesz się do ogromnej hali, w której na uziemiennie czekają dwa roboty oraz strzelający z krak Morl. Przyskakiem uruchom kartak i biegnij w ślad za nim. Kolejny przycisk umożliwi wjazd windy do centrum dowodzenia.

— W salce z dużym stołem uważaj na czerwone płyty w posadzce; lepiej nim nimi przeskać. Na korytarzu rądz ci czołg, przed którego podskami schylaj się, gdy podjeże bliżej, przebiegnij obok niego. W sali na końcu korytarza jest strażnik, siedzący za szklanym parawanem. Wrzuć mu na biurko minę, pojawi się następny strażnik, jego też

uśmierć. Pochwyć złoty, lewitujący obiekt, masz teraz dostęp do znajdującej się tutaj szafki, w której spoczywa HANGAR CODE. Wróć do drzwi w drugim końcu korytarza, tam, w centrum dowodzenia uaktywnij drzwi do hangaru.

— Z centrum dowodzenia musisz znów przebiec przez salę z czerwonymi płytami w posadzce, tyle że tym razem błyskawicznie: stań na żółtej płycie i naprzód, zanim zamkną się naprzeciwległe drzwi. Przedostań się windami do rejonu obok hali z kartakami. Tam uruchomiona została winda, która dowiezie cię do hangaru. Wechodząc, rozbisz porządek ze wszystkim, co się rusza, wsiadając do statku i odlatując.

— UWOLNIĆ PROFESORA

— Bez ceregieli wtroc na korytarz z czterema dzwiami. Musisz mieć grata w pogotowiu, gdyż z dwóch stron będą cię próbowały zaskoczyć pajaki, wykonując szybki zwrot rozrząskają je. W szafce na korytarzu odkryjesz EXPLODING BULLET CLIP, od



ciąga za sobą pobór energii życiowej.

— Penetruj teren, w jednej z szafek znajdziesz ENERGY RECHARGER, pozwalający uzupełnić niedobór energii w dowolnym momencie gry. W sali, gdzie pojawiają się coraz nowi strażnicy, wjeżdż na prawo do windy. Na górze oczyść teren i wróć, rozwalając dopiero teraz strażników. Dźwignia odblokuje dalszą drogę.

— Dwa unoszące się w powietrzu roboty są niezniszczalne. Nie zbliżaj się do nich, bo ruszą na ciebie. Celem jest właśnie przyskoku, który jest ukryty przy jednym z robotów. Jeśli znajdziesz sprytnie rozwiązanie, polegające na zwiabieniu Morla, by wpadł na robota, zrobisz to nie tracąc energii. Za krat zieje jurny strażnik, po zdezektywowaniu go weź z szafki NORTH HALLWAY KEY, w drugiej jest MEDKIT.

— Wejść przez drzwi, położone przy tej samej szafce, co regenerator. Po oczyszczeniu terenu, poprzecz

TAJNE DOKUMENTY

Tym razem dostałeś polecenie wyszerzenia pewnych tajnych dokumentów. Wyjdź przez ukryte drzwi i rozejrzyj się po długich korytarzach. Gdy wreszcie odnajdziesz sznurki wagoników, przyskakiem pusc w ruch jeden z nich. Colom jest teraz ganiaranie w ślad za jeżdzącym we wszystkie możliwe miejsca wagonikiem i zagladanie do kolekcji sal. W jednej z sal w szafkach znajdziesz KEY TO COMPLEX 2 oraz KEY TO COMPLEX 4. W kolejnej, korzystając z terminala, otworz drzwi do laboratorium. W szafce znajdziesz ENERGY RECHARGER. Poczekaj, aż wagonik wejdzie do przyległej sali i tam znajdziesz KEY TO COMPLEX 1 oraz KEY TO COMPLEX 3.

— Teraz posiadając klucze, masz dostęp do małych drzwi. Szukaj tych, za którymi przebywa pajak. W nielupowej (u jej stop narysowany jest charakterystyczny dla terminali żółty znak) szafce znajdziesz RADIUM CARTRIDGE. Szukaj dalej po pobliskich komnatach, musisz zdobyć dwa kolejne RADIUM CARTRIDGE. Za wagonikiem wbiegnij do sali z dwoma strażnikami. Tutaj, dobruwszy się do szafki, posiedzisz ANTI RADIATION SHIELD.

— Udać się do strefy skażonej. Biegnij wprost do ogromnego wiertła, stojąc przy nim użyj RADIUM CARTRIDGE. Wyskakuj

ze strefy do regeneratora i wracaj, uwieczając zwłaszcza, by nie prześwietlił cię wmontowany w ścianę rentgen. Jeszcze dwukrotnie trzeba używać na wiertle RADIUM CARTRIDGE, aż wreszcie dotrze ono do pokoju, gdzie pod sufitem wije się obrzydliwa ośmiornica. W myśli akajomatu: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”, możesz z szafki wziąć dokumenty. Teleportacja nastąpi samoczynnie.

KRYJÓWKA OBCYCH

— Odkocz w bok, przy statku rozwal przyosk, a następnie strażnika. Na korytarzu wejdź w wąskie drzwi przy komputerku, szybko przebiegnij przez strefę promieniowania. Trafisz do centrum dowodzenia, znajduje się tam regenerator. Strażnik blokuje dostęp do terminala, więc pozbądź się go. Uaktywnisz wóz, prowadząc na wyższy poziom.

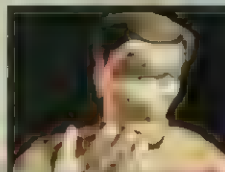
Przejdźciem w rogu udać się dalej, rozglądaj się za teleportem. Owa machina przeniesie cię w miejsce, gdzie należy się rozprawić z kilkoma robotami oraz ominąć lewitujące miny. W szafce odkryjesz FIELD SCANNER, po czym spokojnie wracaj do teleportu.

— Blisko centrum dowodzenia położony jest most, ale zanim na niego wejdiesz, przeczesz okoliczne szafki w poszukiwaniu KEY TO UPPER BRIDGE. Mając go już, użyj FIELD SCANNER i szybko przeskakuj ponad przepływającymi po moście polami energetycznymi.

słowem. Podążając za strażnikiem, dotrzesz do statku kosmicznego.

ŚWIATYŃNIA

To święte miejsce, przebywając w nim bóstwa plemiona Morfów. W wielu miejscach można natrafić na niebieskie przezroczyste walce, na których wędzicie przywraca pełen stan energii. Migiem przebiegnij przez zawieszony nad przepaścią pomost, nie nie poradzisz na strzelające dzelnie. Z ukrytych w posągach szafek wydobyć kolejno: ENERGY RECHARGER.



GER, KEY TO ROOM 1, zaś z drugiej GREY EN GEM. Po tym ostatnim użyje golem i zacznie cię gonąć. Jedynym sposobem na niego i jemu pokrownych jest wyładowanie w bydlaka całego magazynika, powodując chwilowe zamroczenie. Daj nogę do komnaty, z której startowałaś.

— Prawą windą przedostał się na wyższy poziom. W skrytce natrafisz na HEAT SEEKING BULLET CLIP oraz GEY GEM. Gdy dojdiesz do korytarza z inkrystkami na ścianach, uważnie rozejrzyj się za dwoma stojącymi w wężach statkami. Poszerzenie przy nich pozwoli ujawnić dwie tajne drzwi. Za pierwszymi znajduje się rząd fruwających min, które omiń, oraz skrytkę, z której zabierz YELLOW GEM. Zanim zajrzysz za drugie drzwi, oczyść całą okolicę, zaś w sali z basenem za pomocą przyosku uaktywnij klapy w posadzce. Za drugich drzwi wyłoczy się golem, uciekaj w lewo. Musisz, stawiając na jednej z Msp, włą-

czyć czerwone pole słowe, które roznieśnie w pył delikwenta. Pozostawiając po półtorze będzie GOLEM EYE. — Powróćwszy do sali z basenem, poczekaj, aż z wody wynurzy się dłoń i użyj oka golem. W zamian otrzymasz PYRAMID CODE. W komnacie obok wyłoczy system ochronny, po czym wyjmij ze skrytki RED GEM.

— Czas wrócić do komnaty ze statkiem kosmicznym i wsiąść do lewej windy. Poprzez długi pomost, twając na przemijające miny, przedostaniesz się do centrum świątyni. Fruwają tu ptaki, zaś szych widocznym powierzchnię innego Świata. Stając na dachowej z czterech płyt w posadce, powodujesz, że za ścian wypływają fludy, które hipnotyzują ptaki. Zalatw w ten sposób wszystkie okazy, po czym włóż je do własnego inwentarza (oznaczone będą jako jeden). Zapoznaj się z umieszczoną na ścianie ryciną, przedstawiającą elapsy ewolucji Morfów — zapamiętaj kolejność czterech symboli. Graj naprzód krętym korytarzem, tym

szkając, że w ślad za tobą ruszy golem. Po drodze załatw agresywnego półtora.

— W sprawie czerwienią komnacie zrób porządek z gamzosem Morfów, zasło-



pui golem. Symbole w ścianie ustaw zgodnie z widziąną ryciną (4, 2, 3, 1), a otworzą się sąsiednie drzwi. W skrytce odkryjesz ORANGE GEM.

— Od statku kosmicznego udać się w okolicę skrytek, z których wzięteś pierwsze przedmioty. Wejdź do sali, w której na posadzce rozmieszczone są cztery niebieskie symbole. Za parnietą, ich kolejność. Wyjdź windą na górę, ominąco pół słowych i stajesz u wrot Wytoczu. Musisz iść na przód drogą składową się z czterowymazowych ciągów symboli, takich, jak te na dole. Gdy dotrzesz do kra wędzi, pojawi się bóstwo, żądające złożenia ofiary. Uwolnij ptaka, w nagrodę podarowany ci zostanie GEM CODE.

— Wróć do sali niżej. Znajdują się tam dwa pola słowe, użyj PYRAMID CODE, a będziesz mogli na nich stanąć. Włóż dwa brzegowe symbole i wówczas ostatnie drzwi staną przed tobą otworem. Ignorując golem, podążaj cały czas naprzód. Celem tej wycieczki jest komnata z miejscami na pięć klejnow. Masz wszystko, więc baz nerwów wkładaj je na swoje miejsca, zgodnie ze schematem GEM CODE (obaczysz go sobie w inwentarzu).

— Nagle pojawia się Morf, widać uciekając, korzystając z nowo otwartych drzwi. Czerwonego bydłaka po prostu omiń, pędząc co sił do teleportu.

SAMOLOCIK

— Rozwal dwójkę Morfów, skorzystaj z terminala. Poruszasz się leżąc niewielkim pojazdem. Wciśnięcie V daje dopalanie, B to strzał miniaturowego lasera. Jeśli natkniesz się na nietoperze, otwieraj do nich ogień, zanim się jeszcze zbliżą. Wal przed siebie, aż dołrzesz do czterech szybów, pozwalających na jazdę na dół. Wybierz prawy szyb, na następnym rozdzielni prawe drzwi. Podążasz nad morzem ławą, uważając na buchające ognie. Szybko osiągniesz punkty docelowy tego poziomu.

MUZEU MÓZGÓW

— Wybierz środkową windę. W sali z inkubatorami musisz podejść do szafki od właściwej strony. Spoczywa w niej KEY 2. W innej z komnat ujrzyś wijącą się w szczelnie ośmiornicę. Przygotuj jej ostro, a gony schowa swe macki, przeskocz ponad polem słowym i wydobądź z szafki KEY 1. W sali z inkubatorami umieszczona jest szafka zawierająca KEY 2. W korytarzu z płytami musisz kolejno stawać na każdej z nich. Potem зайди do przyległej komnaty, z szafką weź RECHARGER, zeleń dwójkę strażników.

— W północnej sali uaktywni obie płyty, omiń pole słowowe, idąc przy

ścianie. Oczyszcz Salę Mózgów, stań z boku drzwi i gdy się otworzą, wbiegnij do teleportu, nie dając się przyśkrzytnąć czerwonemu draniowi.

NANGAR

— Zaczyna się od bezlitosnego szlachowania, załataw Morfów, ale nie zadzieraj z chodzącą w tę i z powrotem machną wojenną. W składowni jest regenerator. Przez centrum dowodzenia dojdiesz do windy.

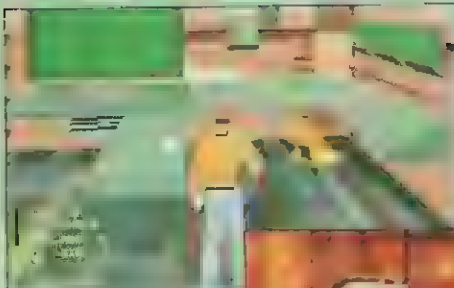
— Trwa tu regularna wojna pomiędzy oddziałami ludzi a Morfami. Przez Picture Window zmlerzaj do sekcji Elevator 2. Na tym poziomie jest kolejny regenerator. W polichniowo zachodniej części tego poziomu dostaniesz od więźnia PASS. Wróć na dół, przejdź do jednej z ostatnich ludzkich placówek. Od wodzącego otrzymasz dalsze wskazówki. Masz na poziomie Dormitory odszukać Sarah. Teleport już czeka.

SARAH

Rozwal podszywającego się za człowieka Morla. W sekcji Dormitory 2 zdobędziesz ACCESS CARD. W szafce w korytarzu obok jest OBJECT SCANNER. Doszedłszy do przyszników, zobaczysz czekającą na egzekucję Sarah. Dokonaj egzekucji jej karta. Bocznymi korytarzami dojdiesz do teleportu.

GENERATOR

— Na tym zielonym poziomie w kilku miejscach rozmieszczone są na ziemi



strzałki, przenoszące o jedno pole we wskazanym kierunku. Czasem trzeba poczekać, aż grot strzałki wskaże od powiedni kierunek, bo tylko tym sposobem daje się przejść przez daną sekcję. W terminalu uzyskasz dostęp do położonego w centrum poziomu generatora. Gdy tam wejdziesz, od razu rozpocznie się odliczanie. Szybko stań na trzech płytach i wchodź do przypominającego szafkę teleportu.

ADIEU!

— Wyrab sobie drogę, rozwalaj Morfy, aż dotrzesz do pola słowowego, po przejściu którego staniesz u progu sali ze skłanym labiryntem. Przejdziesz go, trzymając się jego prawej strony. Rozwalaj wszystko, co zdradza oznaki życia, aż znajdziesz się w Sali Naczelnego Mózgu. Słyszysz już, Conradzie, chodź

do mnie!, ale zamień paść w objęcia, szybkim ruchem wyrnij gnata i rozwal podezywającego się pod dziewczynę Morla. W swoim kierunku ruszy czerwony bydlak, uskok w bok i biegnij tropem właściwej Sarah. Złapycie dopaść do statku tuż przed nadejściem nieszczęścia.

Micz

Electronic Arts'95

PC DOS 1 CD

486DX/66 16 MB RAM 15 MB HD

VGA/SVGA SB 16 SB AWE GUS MBI

PlayStation

Autorowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD)

134 zł

CMR DIGITAL

NAJWIĘKSZY W POLSCE SKLEP GIER.

CD-ROM; CD 32; PC-3'5 AMIGA

NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER
DORADZIMY ZAKUP

NOWA SPECJALNOŚĆ - KONSOLE TV

JAGUAR PlayStation SNES SEGA

MOŻLIWOŚĆ INTERAKTYWNEJ
PREZENTACJI GIER

50 TYTUŁÓW NA KAŻDĄ KONSOLĘ,
WYPOŻYCZALNIE

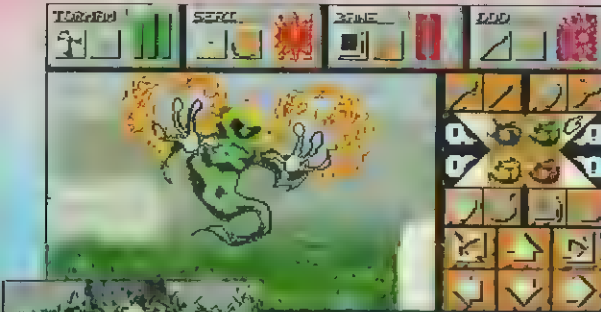
WARSZAWA

ALEJE JEROZOLIMSKIE 2

TEL. (022) 27-87-73

OTWARTY

PON. - SOB. 9-20, NIEDZ. 10-17



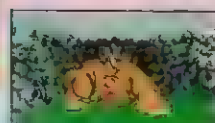
Mędrcy mówią, że czas niekiedy staje. W naszej skromnej dziedzinie, jaką są gry komputerowe, mamy tego empirycznie przypieczęt. Był rok 1987, gdy w wersji na Atari ST ukazał się DUNGEON MASTER. Dlaczego trzeba było czekać aż tyle lat na jego kontynuację, skoro żelazne zasady rynku nakazują w przypadku sukcesu od razu wypuszczać sequel? Szef firmy FTL, a zarazem autor gry, Wayne Holder mówi: "Gdy jesteśmy pytani, dlaczego wydajemy tak mało tytułów, odpowiadamy, że z natury jesteśmy dość powolni. Po premierze DUNGEON MASTER steraliśmy się powtórzyć jego sukces dzięki CHAOS STRIKES BACK, ale nie okazało się to udaną próbą. Tak więc dopiero laraz wchodzimy na rynek z nową grą, zaś następnej częścią z tej serii spodziewaliśmy się za kolejne osiem lat!". Zgodnie z zapowiedzią Wayne'a, jesienią pojawił się DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP.

Zaczniemy od tego, że oprawa tej gry RPG zrealizowana została na poziomie sprzed kilku lat. Nie ma co owijac w bawełnę – loch jest prak-

tycznie cały czas taki sam, a potwory (m.in. drzewa, duchy i obowiązkowe szkielety) występują barzo mało. Graficznych fajewerków na miarę choćby LANDS OF LORE w produkcji FTL brak. Program nie obsługuje kart z Wave Table, co nie wróży niczego dobrego muzycznie. Sposób organizacji słownika ma wady, z których najważniejszymi są konieczność wracania do standardowego menu, aby móc załadować poprzedni stan gry oraz niemożność jednoczesnego walczenia bronią białą i rzucania czarów. To są fakty opisujące gorszą stronę DM2.

Drugie oblicze stanowią wspaniałe zagadki oraz obficie występujący realizm. W DM2 może się zdarzyć, że nie mając pochodni, tkwiąc w zakamie lochu kompletnie nie widzisz (w tej grze generalnie jest ciemno). Może się zdarzyć, że zabraknie prowiantu. Może się zdarzyć, że uginając się pod ciężarem niesionych przedmiotów drużyna nie zdoła uciec przed potworem. Może się zdarzyć, że walczymy z potworem przez godzinę, a później się okazuje, że był on do załatwienia jedną szubkłą. Może się zdarzyć, że potwór się wycofuje, a potem nagle ponownie przypuszcza atak. Może się zdarzyć, że bestia wykonuje sprylnie unik przed twoimi ciosemi. Może się zdarzyć wreszcie, że poprzez uwzięty handel ze sklepikarzami drużyna uzbiera się jak Sędzia Dredd. Słowem: zdarzyć się może niemal wszystko, a to kluczowa sprawa w dobrym role-playingu.

Ciekawe, że w produkcji FTL brak znanego z systemu AD&D sposobu kreowania postaci. Przygodę rozpoczyna się jedynym bohaterem, reszcie



Rolęjowcy-Amigawcy!
Już jest Dungeon Master 2
na Amigę (6 dyskietek).
Mamy nadzieję, że trafi
cie do Polski

herosów wybierając z hibernatorów tuż po rozpoczęciu rozgrywki; nie mogą zmieniać ich cech. Jeśli ktoś chce mieć trudniej, to może utworzyć sobie drużynę dwu- lub trzyosobową. W grze nie występują NPC. Czary trzeba tworzyć spośród posiadanego zestawu runów. Każdą broń można zędać dwa lub trzy różne uderzenia, ale drużyna zmuszona jest walczyć głównie ciałami.

DUNGEON MASTER 2 stanowi w repertuarze wiernych fanów RPG żelazną porcję, jedną z najbardziej re-

lis oraz zielone kryształy, w rzadziej przypadkach czerwone kryształy – a każda z postaci ma już kilka lakowych przy sobie. Członków drużyny możesz przestawiać w szku, co ma znaczenie podczas wyzerpującej walki, gdy tych łatwo dochających z przodu trzeba przetrzącać na tyły. Każda postać posiada trzy wskaźniki, od lewej są to: energia życiowa, wytrzymałość, mana. Gdy ten drugi poziom spada, postać musi zjechać więcej prowiantu. Drużyna

DUNGEON

potrzebuje też wody, na źródełko natrafiać będziesz w twierdzy, wodę można przetranszować w bukłakach (BO-TA). Wracając wojownikowi broni, klinij ją na wizerunku oka, oceniając czy satysfakcjonują cię przedstawa w poziomym pasku jej siła. Pamiętaj, że taszcząc duży ciężar drużyna porusza się wolniej. Czary podzielone są na klaryckie i czarodziejskie. Układając runy do załadunku, w wolne miejsca pomiędzy niezbędnyymi sylabami możesz wstawiać dowolne. Żeby stworzyć dany napój, który musi trzymać w dłoń pustą flaszkę. Do odczytowania runów niezbędne jest posiadanie oryginalnej instrukcji. Gdy już oswosisz się z tym wszystkim, po drabinię wyjdź z jaskini.

W kuznie siedzą smakoluki oraz napoje. Żeby zająć do wnętrza kufra, dowolny wojownik musi go trzymać w dłoni, trzeba kilkanaście na dalszą drogę, gdyż pozwalają uniknąć bagażu w inwentarzu. Przesunąć, zdejmij SUN CREST, za nim spoczyna MONEY BOX, SOLD KEY oraz MACIE MAP. W tym pierwszym składku całą walutę, ostatnia trzeba trzymać w dłoni i użyć, dostaje się wówczas autoupennający okolicy. Pożera to odrobinnę mana. Klucze odblokują drogę na dwór.

Wiedząc już więcej, twierdzy, której ostatnie piętro będzie twoim późniejszym celem. Oczywiście teren z pełzaczami. Eramo do twierdzy jest zamknięta, co nie przeszkadza odwiedzić wszystkie cztery sklepy. Chcąc coś kupić, należy wybrać to coś spośród tablic i

NAJWAŻNIEJSZE CZARY

Guard Minton	ZO EW NETA
Party Shield	YA IR
Fire Shield	FUL BRO NETA
Aura of Dextenty	OH EW NETA
Attack Mimion	ZO EW KU
Poison Cloud	OH VEN
Fireball	FUL IR
Accelerate	OH IR ROS
Lighting	OH KATH RA
Daylight	OH IR RA
Harm Non-mat.	DES EW
Poison Foe	DES VEN

NAPOJE

Vitality	YA BRO NETA
Health	VI
Strength	FUL BRO KU
Mana	ZOBRO RA
Cure	VIBRO
Stamina	YA

15" DO SKULLKEEP

Montując drużynę, przyglądaj się przedmiotom będącym w posiadaniu ohoinków, nie tylko ich cechom. Do pętaenia w sklepach przydawać się będą głównie złote monety, medziane



na prawym stole położyć żądaną sumę. Sklepiarz położy wtedy z drugiej strony cholany towar i przekreśli stół. Do sprzedaży służy zawsze sąsiedni stół. W sklepie z żywnością znajdziesz klucz, można stąd także za darmo zabrać napój magiczny. Dwie, trzy złote monety zostawi sobie na później. Po zakończeniu zakupów możesz swobodnie otworzyć bramę prowadzącą do twierdzy.

CZTERY SYMBOLE KLANOWE

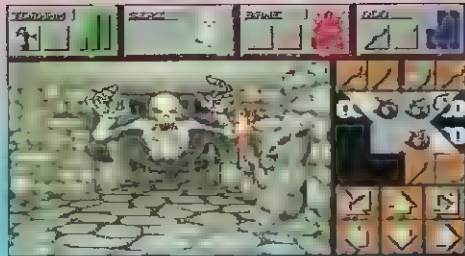
W ogrodzie grasują pelznące potwory z dużymi szczypcami, opłaca się z nimi walczyć, bo tu ubiciu pozostaje po nich spora porcja zdarnego do spożycia mięsa – WORM ROUND. Dojdiesz do skrzyżowania, naprzeciw jest przedsionek twierdzy i drzwi z wizerunkiem smoka. Obok wymurowane zostało miejsce na cztery symbole. Wskazanie ich musisz teraz znaleźć.

Spentruj ogród, gdzie walejszą się pokrwawa dinozaurów bestie. Leży tam na ziemi czerwone jabłko.

wed ich do rzucania łoparami i następnie je zbierać. Może to kosztować stratę energii, ale po sprzedaży w sklepie zdobycy zwróci się siłokrót.

Po otwarciu drzwi z symbolem energii weź VORPAL BLADE oraz SERPENT STAFF. Karzełki są złodziejczkami, potraliłyby wyłagać trzymaną w domu broni i zanieść ją do swojej kryjówki. Przejdziesz przez cmentarz, nie zbliżając się do środkowej statuy, co mogłoby ożywić upiory. Z chodzącymi drzwiami też nie zaczynaj, za to szukaj oznaczonego posągami dwóch demonów wejścia do świątyni. Uważaj na drewniane kłapy w posadzce, choć po tych przyśpieszenia. Po prawej stronie włącz przyskok otwierający wejście do alkowy. W niej są: MAGICAL BOX i FIRE KEY.

W sali z wdręgającymi dziurami trzeba mieć nerwy ze stali. Konieczne rzucić czar Accelerate i pędem leć do drzwi na prawo. Jeśli spadniesz, po schodkach możesz wrócić z po-



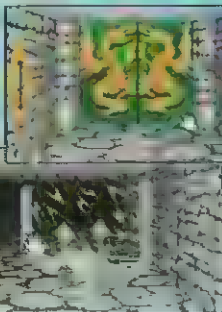
chcesz, by polecały głowy. Dotrzesz do przedsionka twierdzy.

NA PANTERZE TWIERDZY

Włożywszy na swoje miejsce cztery CLAN PIECE i otworzywszy wrót, sprawdź zawartość inwentarza oraz prowentu. Jeśli masz go mało, to idź po zakupy lub na polowanie; po prostu po zrobieniu kroku naprzód droga powrotna przestaje istnieć i nieprędko będziesz mógł uzupełnić zapasy.

Podjeżdż do sirzającego korytarza oka i wycofaj się, by uniknąć ognia. Czekaj, aż trudne zadanie rozgryzienia palupki z kratami. W niszę połączoną najpierw za lewą, potem za prawą dźwignię, a następnie odwróciwszy się, przebiegnij naprzód pod otwartymi kratami. Trzeba mieć na uwadze szkodę, jakie kraty mogą wyrządzić na zdrowiu drużyny. Stanieś przed trzecią zamkniętą kratą. Wrót do nisz nie wchodzić jednak do niej, rzucić Accelerate, krok naprzód, ciągniesz za środkową dźwignię i pędem lećsz naprzód, poprzez wszystkie otwarte teraz kraty. Jeśli zrobisz to w dobrym tempie, unikniesz poważniejszych obrażeń.

W niszę znajduję się MINION MAP oraz GOLD KEY. W centrum sali z dziurami w podłodze leży



MAGICZNA BRON

Podągnij za sznur, przywołaj Vexirk otwórz kratę. Niestety, czas uruchomić maszynę wojenną. Najłatwiej załatwić sprawę stojąc przy wejściu do sali i rzucając czar Guard Minion – jest to generalnie świetny sposób na walkę z większością przeciwników. Vexirk po wymianie ognia z kilkunastoma Sugami poległ, przy życiu zostanie tylko ich król, jedna z najbardziej szczerwych bestii w całej grze (rozpracowanie go zajęło mi kilka godzin). Król posiada magiczną łepę, do której energię czerpie z ogromnego kółka. Władcy Vexirków nie da się zabić, gdy posiada on ów artefakt. Trzeba w momencie, gdy włoży łepę do kółka, szybko ją stamtąd wyjąć. Władcy król stanie się bezbronny jak dzidzius. NUMEN STAFF może być regenerowana w kotle. Gdy w sali zaparuje już spokój, zabierz wszystkie przedmioty z nisz, zwłaszcza RED GEM, MANA BLOSSOM, miecz METEOR. NUMEN STAFF stanowi najcenniejszą broń ofensywną w grze, oddając się wąż od kółka, nie wolno ci bieżąco z niego zrzucić ani jednego jej szlaczka.

Żeby słorować drzwi, stojąc przy nich, poślij Sugę za pomocą MINION MAP do kłapy na ziemi. Drzwi staną otworem. Dalej połóż monetę na ziemi, przywołaj kolejnego Sugę i poślij go do drugiej kłapy, na drużynę rzucając czar Accelerate, by zgłaził przebieg pod kratą.

Rol się tutaj od luźnoręcznych ścian, rozpoznasz je dzięki runowi ROS z MINION MAP. Znajdziesz COMBAT STAFF, zdejmij płytę, odbiływo rozbrzącał Techeye. Po szukaj tu dobrze zakamuflowanego

MASTER 2

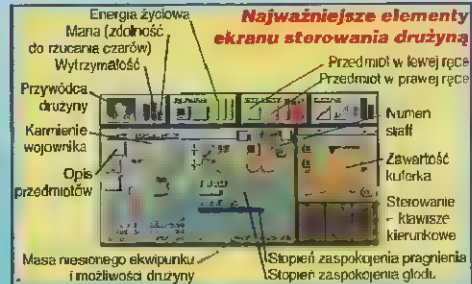
THE LEGEND OF SKULLKEEP

Tędy przedostaniesz się w rejon mgły, ignoruj przemarszczające się wchły. Pośród kamiennych trytyłów stoi ołtarz, a na nim spoczywa LIGHTING KEY, CLAN KEY PIECE oraz MAGIC MAP i MAP. W pobliżu rosną kwiatki, z których możesz zebrać MANA BLOSSOM, przydatne podczas zwiększonej aktywności magicznej drużyny.

Viracaj do drzwi ze znakiem byskawicy, klucz je otwory. Od razu namierzysz wzrokiem zamknięte drzwi ze znakiem kołczyca. Teren zamieszkuje wilki, z którymi pod żadnym pozorem nie walczyć. Ważne, żebyś znalazł drabinę prowadzącą do jaskini. W tym rejonie znajdziesz wyborną tarczę TECHSCHILD, po zejściu na dół wzbogacisz się o HORNED HELM oraz CHEST i MONEY BOX. Przetrzuj głązy, w nisz są trzy szklki POTION. Gdy wyjdziesz z jaskini drugą drabiną, po krótkim spacerze dotrzesz do ołtarza, na którym leżą MOON KEY oraz CLAN PIECE. Ta pierwsza rzucił umożliwi sforsowanie widzialnych wcześniej drzwi.

W pobliżu znajduje się rozległa polana, na której rządzą uzbrojeni w łopaty krasnoludzi. Nie wstawaj z nimi bójki, a jedynie byskawicze zwił z ołtarza ENERGY KEY oraz CLAN PIECE. Drugie wyjście z polany prowadzi do sklepów. Rosną tu PALMAPPLE, bardzo pożywny pokarm. Wracając możesz pobawić się z krasnoludami w kotka i myszkę, staniesz przy wejściu na polanę, prowoko-

wrotem, ale podgrzyj cię trochę duchy. Jedyną korzyść stanowi sposobność zdejmowania ze ścian pochodni. Za wspomnianymi moment wcześniej drzwiami musisz przebiec kręty korytarz. W pośpiechu kołeno ruszać będą ożyłe murle. Gdy dobiegniesz do kotary, odsuń ją i wyjmij płonący miecz FURY. Z jego pomocą czuwał murle, to jedna z trudniejszych walk, lecz miecz FURY jest w sam raz. Ze zdobytym AIR KEY



uda, się do drugich drzwi w sali z przemarszczającymi się w posadzce dziurami. Na stole leży ostatni, czwarty CLAN PIECE, ale stół złośliwie odwraca się w taki sposób, żeby nie można go było wziąć. Położone złotej monety załatwi sprawę. Z świątyni wyjdź drugim wyjściem, przebiegnij przez ogród ze szkieletami, których nie tykaj, jeśli nie

solidna stal TEMPEST. Nie bierz jej ot tak po prostu, gdyż to palupka. W zdobyciu broni pomoże ci MINION MAP, wywlasz Sugę krok po kroku, przenoś dzięki niemu miejsce o jedno pole, aż wreszcie wyniesiesz go w bezpieczny rejon i weźmiesz. Schody zaprowadzą cię na wyższy poziom Skullkeep

Chciano by się obejrzeć Kingdom w oryginale jako film rysunkowy na komputerze wypadł bowiem średnio.

KINGDOM to gra, która powstawała zbyt długo jak na osiągnięty efekt. Zastosowano świetnie sprawdzającą się w filmach rysunkowych technikę animacji („Bolek i Lolek” itp.), ale jakość wyświetlanych sekwencji jest słabośćką zbyt niska jak na współczesne osiągnięcia programistów. Gra za to nadrabia labutą i zastoso-
warym „przygodówko-
wym” interfejsem, w któ-
rym uwzględniono m.in. kieszeń na przedmioty oraz mapę. Przez podję-
cie jakości digitalizację prze-
zierną, a świetnie narysowa-
ne postacie, sceny oraz
wnętrza

Sluchaj mnie Lathen, prawowity władco naszej krainy – nadszedł twój czas. Jak wiesz, dawno temu zły Torik najechał nasze królestwo Iskar i podstępnie zamordował twój ojca króla. Jego rządy odiskają swe piętno na poddanych – ludźmi coraz cięż-
szą wiązać koniec z końcem. Musisz przeciwstawić się okrutnemu tyranowi, jako ostatni żyjący członek rodu królewskiego jesteś naszą ostatnią nadzieją. Takie są słowa moje, niegdyś królewskiego maga – Deekona.

Przygotuj dla siebie czary, abyś miał na czym się oprzeć w swej samotnej walce – przykro mi, że z tobą nie pójdę, ale moje ciało nie jest już tak sprawne jak kiedyś. CZAR WIDZENIA pozwól ci ujrzeć, CZAR UWOLNIENIA – uwolnić, a CZAR ZROZUMIENIA – zrozumieć rzeczy, których nie dostrzega zwykły człowiek. CZAR PODRÓŻY-
WANIA pozwoli ci przenieść się w dowolne miejsce twego przyszłego królestwa. Używaj ich tam, gdzie napotkasz coś, czego nie będziesz mógł zro-

mielić. Pamiętaj, że czas pod-
czas pod-
sposób o-
(WATERF-
Two d-
ZARD) i-
raz pierw-
mu, więc
(SEEING-
wanie ci
LEASE).
SKIFTS
wen sta-
czar poz-
do mnie
gotowy.
stępnym
przygotuj
WANIA
czasie za-
(Barren
stających
witego.
krystalu
używając
to Czarn-
Kryształ
tkniętym
to, co do-
Torika
SWORD
przodków
Iskar. Ni-
zamku D-
władę w-
bie ziem-
komnat
siadając
nowa. P-
wahaj się
to już z-
KINGDOM

Przygotujcie dla siebie czary, alchymia nie da czym się oprzeć w swej samotnej walce – przyróż mi, że z tobą nie pójdę, ale moje ciało nie jest już tak sprawne jak kiedyś. CZAR WIDZENIA – pozwól ci ukazać, CZAR UWOLNIENIA – uwolnić, a CZAR ZROZUMIENIA – zrozumieć rzeczy, których nie dostrzega zwykły człowiek. CZAR PODROZUMIENIA pozwól ci przenieść się w dowolne miejsce twego przyszłego królestwa. Użyj ich tam, gdzie napotkasz nieznane i nie będziesz mógł zrozumieć.

Two droga może być trudna (WILZARD) i tawła (APPRENTICE). Gdy po raz pierwszy pojawił się w tym domu, weź ze sobą CZAR ZWIDZENIA (SEEING) i poproś innie o przygotowanie ci CZARU UWOLNIENIA (RELEASE). Na przedmieściach (OUTSKIRTS OF GLENDOE) mieszka piewen stary i niewidomy żebrak. Mój czar pozwoli mi znowu widzieć. Wróć do mnie (DALEON'S MANSION) przygotuj CZAR UWOLNIENIA. Następnie czarom, który da ci dziebie przysłuży, będzie CZAR PODRÓŻOWANIA (TRAVELLING), w międzyczasie zaś udaj się na Jakowe Składy (Barren Rocks) i wybierając na rozstajach dróg lewą ścieżkę dojdź do wbożego, w kamień przepięknego kryształu (CRYSTAL). Wyłknij go używając CZARU i wracaj przetoż nowy kawał pergaminu. Jest już gotowy. Za jego pomocą przeniesieś do Czamej Twierdzy (BLACK KEEP) Kryształ, abyś mógł dotrzeć tam nieustraszy, abyś mógł wreszcie wiedzieć, co do ciebie nalszy - zaklęty przez TORCIE MECZ KALSI (BLOOD SWORD), którym posługiwali się twoi przodkowie jako prawowici władcy Isker. Nie zwlekaj dłużej, udaj się do zamku Drake's Blooda czyli tego, który wiada w imieniu TORCIE należąca dobie ziemia... Pamiętajsz chyba ukłask komnat w pałacu? Tuż przy ścianie znajdziesz się jego komnata tro nowa. Powiedz mi kim jesteś i nstawaj się użyć MECZU Torlok zaś do tego uzupełnia inną historię z cyklu KINGDOM.

Interplay'95

PC D65 **1 CD**
386SX/16 ■ 2 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIDI
390 CD-I Macintosh

Autorizovaný distributor odpověď: Otázka

SECRET SERVICE #30

reproduced by permission of the publisher.

PORSCHE 911 CARRERA



jakieś łamer w wózku (31) wyprzedzający naszego wspaniałego kaszka (czyli Fiat 126p, najlepiej dwutyln-drowa czterozakłowa wersja EL 0,65). Poza tym oczywiście, każdy żółwiakowi marzy o wymianie rakiet, która sęko osęga w kilę sekund, jednak z uwagi na koszty trudno takie wariacje zrealizować. Toteż większość miłośników gier komputerowych z łunę alakuje nową, umoz-

Gra walczy w nikiel i wysoki rozdzielczości.



Co przyspiesza bicie serca każdego mężczyzny (z wyjątkiem ko-chających knacz i motocyklistów)? Oczywiście – piękne kobiety i szybkie samochody, albo szybkie kobiety i piękne samochody, albo szybkie kobiety z szybkimi samochodami, albo szybkie samochody z szybkimi kobietami. O pięknych kobietach pomówimy innym razem, zaś teraz na warsztat idą szybkie, a nawet bardzo szybkie auta.

Symulatory samochodowe cieszą ogromnie. Fascynują młodołatów po-cichu marzących o samotzielnym

Kierowaniu czterema kołkami. Wcia-gają starszych, którzy są już posia-daczami dokumentu uprawniającego do wymiatania po polskich drógach. Większość graczy pamięta sukcesy koleżeńskich wprawy gry TEST DRIVE. Trzeba jednak przyznać, że

popularność symulatorów samocho-dowych jest zadziwiająca – przecież każdy cywilizowany mieszkaniec globu miał chyba do czynienia z samochodami, zaś już na pierwszy rzut oka widać, że symulacja nie oddaje praktycznie w ogóle realiów. Oczywiście takie rozumowanie nie docenia siły ludzkiej wyobraźni, poza tym pokazuje mi cho-dząc pięciu gości, którzy jeź-dzili FERRARI 512. W dodatku, gdzieżby można odraego-wać stres, który spowodował

inwazyjne pokonywanie kilometrów w najdłuższych i najszybszych sa-mochodach świata.

Najnowszym produktem należą-cym do tego gatunku jest gra THE NEED FOR SPEED (po przełożeniu na amerykański język tablic rejestracy-jnych: ND 4 SPD). Projekt zreali-zowała grupa ROAD & TRACK (ich poprzednie dokonanie to CAF & DRIVER), zaś całość wydała firma ELECTRONIC ARTS. Trzeba po-wiedzieć, że ND 4 SPD niebyleż od-chodzi od kanonu stworzonego w innych TEST DRIVE. Jedynie zasadnicze różnice to dodanie efek-townej multimedialnej otoczki – ostra muzyka, fantastycznie zreali-zowane filmy, duże zdjęcia w trybie SVGA – to naprawdę robi wrażenie. W dodatku, nie twój komputer musi pozwolić, możesz grać w rozdzielczości 640x480, a to znacznie polepsza-jące symulacji.

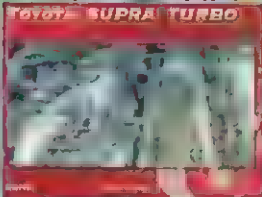
Autorzy gry starali się stworzyć jak najbardziej atrakcyjny wizerunek jazdy. Palenie opon, zawracanie na ręką, strzelanie kółeczka, starowanie z piśmem to sztuczki na po-rządek dzienny, zaś jeżdżąc cały czas towarzyszy ryk silników o mocy kilkuset koni. Do wyboru mamy kilka

naprawdę odłogowych brytek – FERRARI 512 TR, LAMBORGHINI

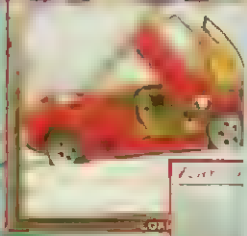
THE NEED FOR SPEED



Jak kupisz taki wózek, to daj się przegryźć!



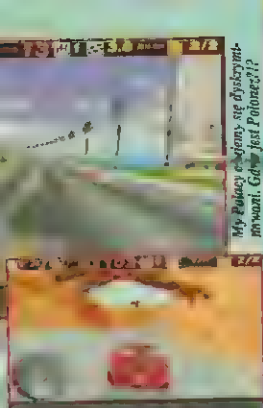
Electronic Arts '95
PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 28 MB HDH
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
350
Kierownictwo i Symulacja
Pig Computer Group (PC CD)
13-12



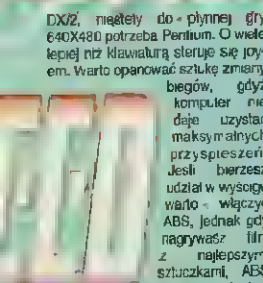
DIABŁO VT, MAZDA RX-7, ACURA NSX, TOYOTA SUPRA TURBO, PORSCHE 911 CARRERA, CHEVROLET CORVETTE ZR-1, DOGE VIPER RT10. Spadłobyś z krzesła? Bo ja tak. Mając jedno z tych aut masz pewność, że nikt nie wyprzedzi i że raczej nie zawyżysz średniej długości życia. Możliwość jest kilka: możemy brać udział w turnieju, pojedyńczym wyścigu, jeździć po trasach na czas oraz śledzić się z jednym przeciwnikiem. Przy czym wszystko może się roz-grywać w sześciu odmiennych scenach. Na dodatek gra obsługuje modem.

Czego chciałbyś więcej? Pora przystąpić do maksymalnego wyścigu i chociaż raz w życiu powymieścić bez ograniczeń. Gra w trybie 320x200 cho-dzi przyzwocie na

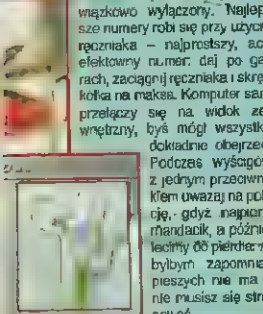




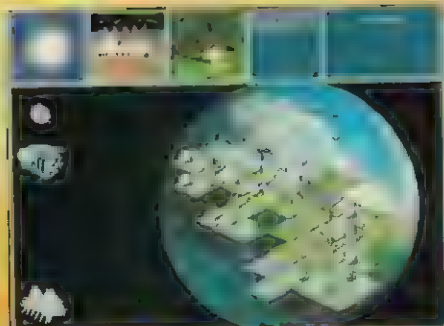
My Polacy odajemy się dyskretnymowi. Głównie jest Polonczy?



DX/2, mięsisty do - płynnej gry 640X480 potrzeba Pentium. O wiele lepiej niż klawiaturą steruje się joyem. Warto opanować sztukę zmiany biegów, gdyż komputer nie daje używać maksymalnych przyspieszeń. Jeśli bierzesz udział w wyścigu warto - włączyć ABS, jednak gdy nagrywasz film z najlepszymi sztuczkami, ABS powinien być obowiązkowo wyłączony. Najlepsze numery robi się przy użyciu ręczniaka - najprostszego, acz efektywnego numeru: daj po garach, zaoęgnij ręczniaka i skróć kółka na maksa. Komputer sam przełączy się na widok ze wnętrza, wnetrzu.



KaTeck
P.S. Uwaga! W rzeczywistości, gdyż lamia jest na drogach i niekiedy zupełnie nie opłaca się wymiatać. Oczywiście niekiedy należy przyspieszyć, ale i tak szkoda auta, gdyż na naszych drogach może się łatwo rozlecieć.



Wszyscy mamy w pamięci znakomity **MASTER OF ORION** grę okrywaną nawet jako następca **CIVILIZATION**. Gra nie zrobiła furory, tym niemniej wraz z **CIVILIZATION** i **MASTER OF M.A.G.I.C.** stworzyła trio, jakiego nie dorównały do dziś produkty innych firm.

Na pierwszy rzut oka (pomijając opakowanie czyli grafikę i muzykę) **ASCENDANCY** wydaje się bardzo podobna. Jest to jednak tylko powierzchowne wrażenie. Po bliższym zapoznaniu się z nią, to co wydawało się podobne, nagle okazuje się własne istnienie różnic. Subtelnie przedstawiając akcenty militarne i ekonomiczne, autorzy z **THE LOGIC FACTORY** stworzyli zupełnie inną, pod względem sensu i klimatu rozgrywkę grę, wydaną przez **VIRGIN**.

NIE BĄDŹ RASISTA

Jak zwykle w grach tego typu możesz poczuć się władcą jednej z ras - królom, cesarzom, a jeśli czujesz się demokratą, to przystaniesz lub jakimś innym draniem. W **ASCENDANCY** masz do wyboru aż dwadzieścia jeden ras, nie pewno więc znajdziesz coś dla siebie. Nie wszystkie rasy biorą jednak udział w rozgrywce. Można ustawić rywalizację od trzech do siedmiu ras, różną gęstość galaktyki i stopień przyjaźni między rasami na planetach.

Jak można oczekiwać, celem gry jest podbój galaktyki. Musisz wygrać wyścig z innymi rasami (czytaj: eks-terminować je), by zapewnić swojemu gatunkowi odpowiednią przestrzeń życiową (coś w stylu **DRANG NACH GALAKTIKA**). Bardzo nieładne i niedemokratyczne, czyż nie?

Wielką o przodownictwo toczy się na trzech, wzajemnie zazębiających się polach. Są to: podbój nowych planet, rozbudowa gospodarcza i rozwój techniczny. Ten ostatni jest chyba najistotniejszy, jednak nie wolno zapomnieć o reszcie. Podbijanie nowych planet daje ci możliwość rozwoju, gdyż przecież fabryki i laboratoria muszą mieć pod sobą kawałek globu. Na planetach musisz budować wiele rodzajów budowli - nie tylko produkcyjnych. Oprócz fabryk umożliwiających budowanie więcej i szybciej, mu-

szysz przemącić część planety na mieszkania dla ludzi oraz na produkcję żywności. Trzeba tu jeszcze koniecznie wnieść laboratoria naukowe oraz późniejsze instalacje wojskowe i specjalne obserwatoria, ostroń planetarne, urządzenia ukrywające powierzchnię planety przed rozpoznaniem ze strony przeciwnika. Właściwym miejscem dla uzbrojenia jest orbita, tutaj gromadzisz taki złom jak tance orbitalne i wyrzutnie rakietowe. Jest tu oczywiście także miejsce dla doków i stacji budujących okręty kosmiczne - twoją broń olansynową. Ponieważ gra ostro limituje ilość staków jakie może posiadać jedna rasa, niezwykle ważne staje się nowoczesne wyposażenie oraz efektywne wykorzystanie każdego staku.

PODSUMOWANIE

Tak jak wszystkie szanujące się nowo gry, **ASCENDANCY** prezentuje śliczną grafikę w podwyższonej rozdzielczości. Postacie obojczych ras są naprawdę dobre, chociaż może nieco zbyt sterylne. Także muzyka została dobrze dobrana, tworząc dekadenty, zbytnio nie eksponując uwagi, ale nastropowy podkład. Szkoda tylko, że



w sterze sterowana gra jest tak wyczerpująca. Jako człowiek leniwy wolę ustawić raz na jakiś czas na co przeznaczać moc produkcyjną, niż jak w **ASCENDANCY** bawić się z ręcznym ustawianiem kolejnych budynków na planetach. Oczywiście jest to całkiem fajne, ale dopóki masz dwie, trzy, cztery planety, z czasem jednak gdy imperium znacznie liczy 20-30 planet, twój mózg lub ręka mogą tego nie wytrzy-



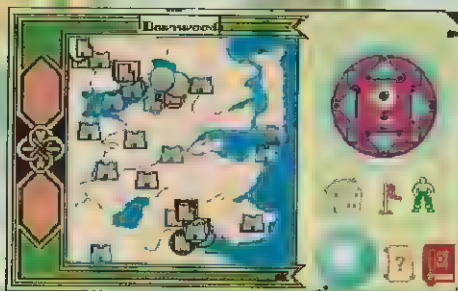
wać. Ograniczenie wielkości floty kosmicznej jest celowym rozwiązaniem, eliminującym niepotrzebne walki, ale z drugiej strony eliminującym także jedną z dróg rozwoju - postawienie na produkcję i zasilenie przeciwników tanim masowym sprzętem - to co było możliwe w **MASTER OF ORION**. Podsumowując: grafika i dźwięk **ASCENDANCY**, sens rozgrywki chyba więcej ze wskazaniem dla **MASTER OF ORION**. Łącznie 2:1, ale może ja źle liczę?

Peppol

Logic Factory'95

PC DOS 486DX/33 = 8 MB RAM = 1 CD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MME





Kraina pod rządami Luxora kwitła i opływała w dostatku. Jednak nadmiar szczęścia zawsze kusi Los, który raz jeszcze sprzątnął się przeciw dobremu władcy. Żadne znaki nie zapowiadały nadchodzącej tragedii, gdy Luxor wyruszał w podróż. Niestety, statek wpadł w sztorm i rozbił się u wybrzeży ziemi będącej własnością zleniwionych przez wszystkich Dark Fey. Płasała od dawna chciała objąć panowanie nad pozostałymi na-

rodami, ale zawsze udawało się ich powstrzymać. Jednak teraz, gdy Luxor siedzi zamknięty w lochach, mają obywateli szanse na zrealizowanie swoich marzeń. Król Dark Fey, Boroth The Wellheart zebrał już armię i wyruszył na podbój. Tylko od ciebie, syna Luxora, i garstki twoich przyjaceli zależy, czy kolejny raz zostaniesz powstrzymany, czy też ziemia spłynie krwią, a niebiosa zadrżą od krzyków morderczymi niemowląt i dzieci.

dwie sposoby. Po pierwsze można wybrać submenu THE ALLIANCE pojawi się lista wszystkich sprzymierzonych z tobą lordów, rycerzy, itd. Po kliknięciu na jedną z tarcz ukaże się menu sterowania postacią. Drugi sposób to wybrać HERFENOW Opaję i przenieść się do menu sterowania postacią, którą kierowałeś jako ostatnią.

STEROWANIE POSTACIĄ

Centralną część ekranu zajmuje widok na postać (kamery przełącza się klawiszami 1-6), a poniżej znajdują się następujące ikony:

się wykaże i to jedyne zwycięstwo, gdyż elementy strategiczne w grze nie wpływają (atak na zamek to walka z kapitanem taka sama jak w PIRATES). Rozmowa właściwie sprowadza się do wyboru pierwszego pytania, później już tylko klikasz swoje kwestie.

WATCH - oglądasz działania bohatera.

LET TIME RACE ON - przechodzisz do menu sterowania upływem czasu. Jeśli w czasie tykania zegara

LORDS OF MIND

CONTROL - umożliwia ręczne sterowanie postacią. Od razu odradzam sterowanie wyłącznie myszą, gdyż jest to praktycznie niemożliwe. Najlepszymi wyjściem jest używanie kursorów oraz przycisków myszy, ale tak, aby jej nie ponosić. Ponećcio F1 - rozmowa; F2 - atak postaci; F3 - atak na zamek; F4 - wejście/wyjście z budowli; F5 - zejście/wyjście na smoka; F6 - wejście/wyjście ze statku; F7 - podniesienie broni. Niestety przełączenie akcji w swoje ręce ma niewielkie znaczenie. Jedyne w czasie walki możesz

wydarzyć się coś istotnego, to czas jest zaizolowany i masz możliwość przejęcia kontroli nad bohaterem.

TURN TO PAGE - przenosi cię do menu postaci. Możesz tu przełączyć co twój bohater teraz robi, wybrać mu nowe zadanie oraz zobaczyć, w którym miejscu krany się znajduje.

PODSUMOWANIE

LORDS OF MIDNIGHT - THE CTADEL jest kolejną grą, która jedynie w zapowiedzeniu była wspaniała. Jest ona na dodatek najgorszą, jaką od dłuższego czasu widziałam. Obcy-



JAK GRAC?

System sterowania postacią i upływem czasu jest chyba najlepiej opracowaną częścią gry. Po naciśnięciu myszy na jakąkolwiek opcję pojawia się okienko informujące, co czego ona służy. Kierować bohaterami można na



Ta bitwa była już przegrana. Jedynie co można było zrobić to chronić swój tyłek. Tuż nad twoją głową pojawiają się smugi laserowych wystrzałów... Nie ma na co czekać - lepiej być żywym tohorzem niż martwym bohaterem. Obcy jest po prostu zbyt wielu. Gwałtownym zwrotem unikasz ognia... Za-

atakowali znowacka, przecinając kolne linie obrony. Mers jest już stracony, ale wciąż można ochronić Ziemię. Przyskasz spust, laserowa smuga trafia we wrogi pojazd równocześnie z głośnym gwizdem aparatury chłodziwej. „Przeżegnane!” informuje syntetyczny głos komputera,

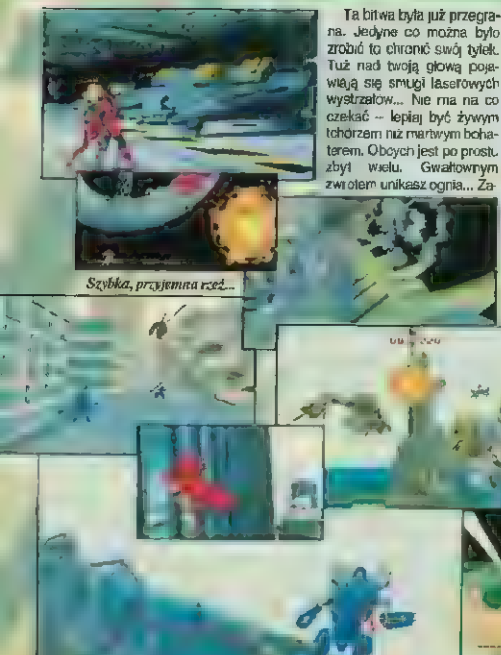
Atak był nieoczekiwany, jednak Obcy dobrze przewidzieli, jak jest ich cel. Dowództwo przesłodziło trajektorię wrogich statków i nie trzeba było geniusza by zauważyć, jak pokrywa się ona z trasą jednego z Voyagerów. Z gorączką myślisz o wesołym chłopcu, z NASA, któ-

CHAOS CONT

„systemy bojowe czasowo nieoperatywne”. Przyskasz dzwignię ciągu i czujesz jak przeciążenie wiska cię w total. Za twoimi plecami ruiny marsjańskiej kolonii powoli stąpają się z czerwonej powierzchni planety...

ry zatwierdził, by na sondzie Voyager wygrawerować dokładną pozycję Układu Słonecznego. Ci faccy z XX wieku musieli być niezłymi naukami Współpraca i pokojowe współistnienie, psieku! Ale nie wszystko jeszcze stracone... Ziemia nie podda się bez walki. Zwycięstwo musi być nasze!!

CHAOS CONTROL to gra czysto zwycięstwa, polegająca na rozstrzelaniu hord obcych najeźdźców. Wrog sam namocnie wchodzić pod kufy i to w nieprzebranych ilościach. Nie tylko strzelacz, strzelacz i strzelacz... Tu właśnie zaczyna się schody. Gra nie jest przeznaczona dla tych, którzy AUTOFIRE w joy-



Prince Morkin

Willowday, 5th Squirrelswarm

Wystrasz the Weaver

31. 10. 1995 r. 10:00:00

Poszukujemy
dystrybutorów
na terenie całego kraju.

MARK SOFT

W ofercie ponad 800 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64...

**MULTIMEDIA
LANGUAGE SYSTEM
(Junior i Senior)**

Wersja dla dzieci w wieku 4-9 lat (Junior) to zestaw 27 gier edukacyjnych, uczących języka angielskiego w sposób zabawny, urozmaicony i zrozumiały. Wersja dla dorosłych (Senior) daje szansę poznania języka porównując od podstawowego słownictwa, a kończąc na zaawansowanych konwersacjach. Program jest dziełem pracowników naukowych The Syracuse University z USA. Dostępna jest także wersja z mikrofonem.

PC-CD-ROM 19.99 zł, Amiga 1200 19.99 zł



NAVY STRIKE

Usiądź wygodnie za sterami F-18 lub innego wybranego samolotu L. wciel się w komandora grupy taktycznej. Doświadczysz planowania kampanii powietrznej – spraw by zaowocowała. Do wykonania są misje rozpoznawcze, eskorta, naloży na bazy lotnicze, miasta, rafinerie ropy naftowej, zakłady produkcyjne i sztaby przeciwnika. Grafika 3D (SVGA), fotorealistyczny kokpit i wiele innych atrakcji.

PC-CD-ROM 19.99 zł, Amiga 1200 19.99 zł



NOVAPANT

Program graficzny o szerokości możliwości, a w nim: grafika 3D, animacja, efekty specjalne, ciekawe wypełnienia, przekształcanie obrazu i wiele innych przydatnych funkcji.

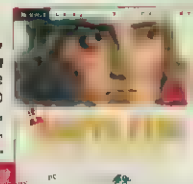
PC-CD-ROM 19.99 zł, Amiga 1200 19.99 zł

NAPOLEON

Europa i Imperium

Jest to program zawierający dogłębne informacje na temat Napoleona i jego epoki. Bogato udekorowany, animowany, multimedialny, nie tylko uczy, ale także bawi.

PC-CD-ROM 19.99 zł, Amiga 1200 19.99 zł



Nawiązemy kontakt z autorami polskich programów. Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

skr. poczt. 114

tel: (0-22) 663-93-90; fax (0-22) 663-92-08

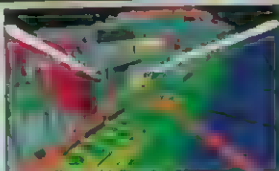
Domark '95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
386DX/25 = 4 MB RAM = 7 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GBS = MIBI

Za pomocą siłopociąg 82 lat w przeszłość.
Proceder, koncepcja gry i wykonanie.

Warty świat jest rzeczywistość przegromy, srodka tylko, że są w nim jedynie zamki, a w ogóle nie ma miast i wiosek. Tragiczne rozwiązanie sterowania postaciami i walką. Tak na prawdę to gra sprowadza się do wyboru zadania dla bohatera, kilkunastu na upływ czasu i czekaniu – jeśli wykona to dobrze, jeśli nie – to nowe zadanie. Może komuś się to spodoba, ale oczekiwania większości miłośników RPG gra ta całkowicie zawodzi. Być może dożyło się na to odcisnąć od firmy DOMARK autora Mike'a Singletona, który opuścił ją porzucając pracę

słukku włączone mają na state. Nie ma lekko – trzeba uważnie celować i niszczyć wroga pojedynczym, precyzyjnie lokowanymi strzałami. Działo laserowe grzeje się nawet szybciej od Fortium i zmasowany ogień możliwy jest tylko przez chwile. Zresztą co tu mówić o gęstym ogniu – szybkostrzelność godna szachisty to najłagodniejsze określenie. Mimo to CHAOS CONTROL nie należy do gier wybitnie trudnych. Po



Infogrames '95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 = 4 MB RAM = 1 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GBS = MIBI
CD-I

Interaktywne przygodowe
kolejki (PC CD)

135 zł

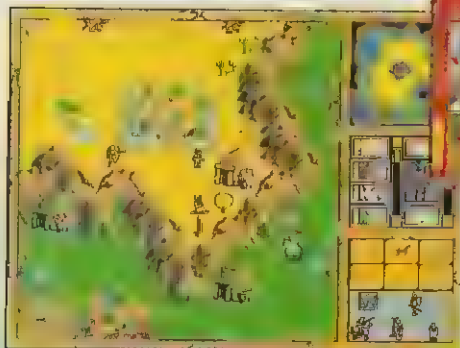
rzut oka widać, że są to „niepokomowane obrazy” japońskiej sztuki komiksowej.

Pejoll

siada tylko dwa poziomy trudności BEGINNER na którym grę przechodzi się w 30 minut i ADVANCED o przyzwoleniu już skali trudności.

Jak powszechnie wiadomo Philips wynalazł niemal wszystko, może z wyjątkiem kół. Obecnie Philips wynalazł (a raczej odkrył) Mangle. O ile gra sama w sobie nie wyróżnia się niczym rewelacyjnym, to jest jedną z na razie nielicznych na naszym rynku gier o „manglowatej” grafice. Nie jest to jednak animacja przypominająca Anime z telewizji czy postacie z gier firmy SAMURAI – jej styl jest zupełnie odmienny. Mimo to już na pierwszy





Z chwilą kiedy elfy opuściły leśne ściepy, a trolle pod osłoną nocy wydestały się spod skandynawskich skał, zaczęła się wielka kariera RPG i fantasy. Powstały całe systemy opisujące wymyślone światy, tysiące stworów zaludniło wyszalone równiny. Zarówno ludzie jak i potwory byli na tyle głupi, iż rzeźbienie stało się dla nich jakiegokolwiek przywódczo. Tak pojawili się bohaterowie – osobnicy naniżający na swą nitkę życia paciorki doświadczenia – magię, siłę i tajemnicze przedmioty.

Do tego, niemalże tokinowskiego klimatu, nawiązuje gra HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Z tonacji ciepłych kolorów i wspaniałych sylwetek postaci wychodzi do nas świat bitew i czarów, morskich podróży i tragicznych końców imperiów.

MIEJSCE URODZENIA

Gracz od początku zostaje przytoczony bogactwem. Przede wszystkim czekają standardowe rozgrywki w postaci osiemnastu scenariuszy. Można tu zdecydować ile będzie przeciwników, wybrać poziom ich doświadczenia, poziom własnych możliwości, kolor

strategie wro-

głych królestw. Gdy przezwyciężymy wszystkie warianty i rozegramy większość scenariuszy, można zdecydować się na dwie drogi dalszego odkrywania gry: kampanię lub grę wieloosobową. W kampanii należy wybrać stronę rozgrywki, a w grę wieloosobowej sposob połączenia i liczbę graczy.

Po całym procesie konfiguracji nadchodzi chwila, gdy po raz pierwszy widzimy rodzinne miasteczko. Celem gry jest rozbudowanie go, zdobycie innych miast i wsi, wzrost liczby i jakości wojsk bohaterów, a na koniec pobicie wroga i starcie z kart historii. Gra rozgrywana jest w turach dziesiętnych pogrupowanych w tygodniowe sekwencje. Po upływie siedmiu dni życie odnawia się na nowo i wszelkie budowle, miasta i osady zaludniają (zwróć uwagę?) nowonarodzone postacie.

Sierowane emiame, uosobieniami przez figurki bohatera, jest bardzo proste. Wystarczy pokazać punkt docelowi i kliknąć. Ponadto, gdy wskazywać na innego bohatera, pokazuje się dwie szkiełki, które oznaczają możliwości wymiany wojsk i przedmiotów między dowódcami (choć nie dotyczy to świętych ksiąg). Dość powiedzieć, że sterowanie jest banalne i bardzo intuicyjne.

CO TO ZA HYDRA?

W HEROES OF MIGHT AND MAGIC świat podzielony jest na cztery królestwa: Potworów, Orków, Elfów i Ludzi. Każde z nich ma możliwość werbowania zróżnicowanych jakościowo jednostek bojowych złożonych z wszelkiej maści stworów i żołnierzy. Autorki gry postarały się, by nie mało miejsca zjaw-

sko absolutnej symetrii, dlatego też zadania getunek potwora bojowego dostępne w poszczególnych królestwach nie mają tych samych parametrów.

BUDUJEMY

Od pierwszych cwił naszym najważniejszym zadaniem jest rozbudowa rodzinnego miasta. Wystarczy kliknąć na ikonę zamku w prawym pasie siłki, posiedzenia. Następnie kliknąć na rysunku zamku otwieramy tabelę z wszelkimi możliwymi i niedostępnymi w danej

chwili inwestycjami. Od razu trzeba pod-

kreślić, że gracze i towarzysze wszędzie stale dostępny HULP, wystarczy kliknąć i przytrzymać prawy przycisk myszy na jakimkolwiek obiekcie.

Jako, że co sprytniejsi przeciwnicy nie zasypiają czaszek w popiele, nie można stracić żadnego etapu (poki są surowce i pieniądze) przy rozbudowie miasta. Najlepszą metodą jest na przemienne budowanie jakiejś budowli milimilnej i kolejnych poziomów wieży magii. Niestety w ciągu jednego dnia można dokonać tylko jednej inwestycji, dlatego planować należy bardzo starannie.

W przypadku zdobycia neutralnej wioski należy zebrać odpowiednią ilość złota oraz surowców i zbudować jak najszybciej zamek. W przeciwnym wypadku żaden rozwój nie będzie możliwy, a w razie ataku wroga polegać się trzeba będzie na olwianym pok-

o, a nie na mumiarni zamku.

Oczywiście, co już wspomniano, przy budowie czegośkolwiek występuje jeden drobny warunek – należy po-

siadać złoto i surowce w wystarczających ilościach (ile potrzeba – wystarczy kliknąć prawym klawiszem na ikonę budowli). Dlatego od pierwszego etapu wszyscy bohaterowie muszą zdobywać kopalnie, tartaki, skrzynie ze złotem, klejnoty itp. Trzeba się spieszyć, bo może ubiec nas przeciwnik i w mityne już nie nie znajdzie się aż do kolejnego tygodnia.

BOHATEROWIE

Najważniejszym elementem w tej grze są bohaterowie, bez których zadania oddać nie opuszcza zamku, czy wioski, żaden skarb nie zostanie odnaleziony, żaden przeciwnik pobity. Każdy gracz może wybrać do służby maksymalnie ośmiu bohaterów. Można być BARBARIAN, KNIGHTS, WARLOCK, SORCERESS. Bohater posiada na początku kilka wskaźników, przedmiotów oraz oddziałów. Dwa pierwsze są niezmiennie walcze nat-

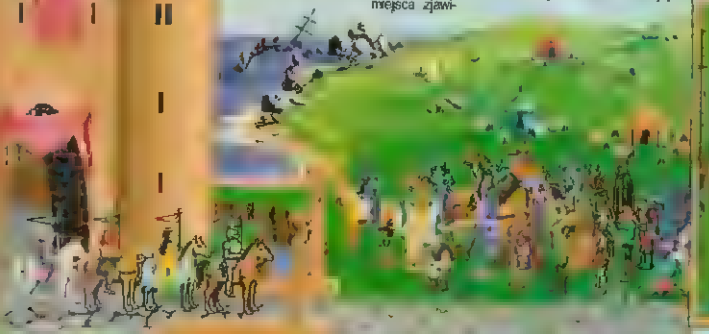
omiast magii nie uczyli się w szkole za

grosz. Trzeba im kupić w wieży magii po książce i niech się dokształcają. Dwóch ostatnich bohaterów nie ma za to pojęcia o robieniu mieczem. Coż, nauczają się w walce, ale będzie to nieco kosztować.

Rozwój bohaterów zależy od ich wyników w walce, zwiedzania świętych miejsc, zdobywania magicznych przedmiotów. Dlatego warto odkrywać tajemnice i walczyć z wrogami (armie neutralne nie są zazwyczaj, zbyt silne i świetnie nadają się do zdobywania kolejnych punktów doświadczenia). Zważ, że dowódcą – bohaterem ze wskaźnikiem ataku, np. 10, dodaje do każdej walki swego oddziału 10 punktów – toż to pociąg. A gdy do tego dojdzie siła magizacji!

WOJNA

Nowych wojowników werbuje się w miastach, klikając na poszczególne budowle, w których rodzą się



wszelkie stwory i postacie. Następnie kliknięcie na ikonę oddziału i na docelowym miejscu (w armii bohatera) przeniesie go tam. Oprócz tego zagladając do wieszaczki (pojedyncze chałupki) można ominiąć i przyciągnąć trochę chłopków, goblinów, dwarfów itp. W obcoch cyganich czekają na swój dzień złoście. W lampkach czają się dziny, pod namiotami koczownicy.

W różnych punktach planiszy, najczęściej blokując przejścia lub strzegąc interesujących obiektów, stoją — neutralne do czasu, zaatakowania — grupki różnych postaci. Czasami zamiast walczyć z twoim bohaterem przyłączają się do ciebie stanowiąc dodatkową źródło rekrutacji sił.

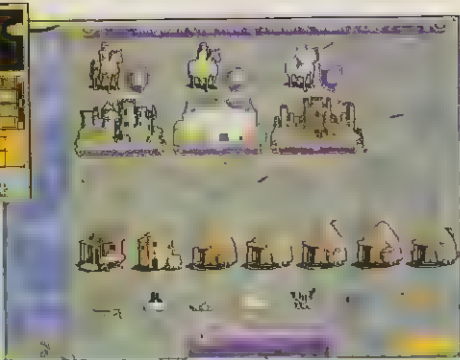
W chwili gdy dwie wrogie armie będą chciały znieść się w tym samym punkcie terenu dochodzi do walki. Z mapy strategicznej przenosimy się na pole bitwy — mamy obszar widzenia z boku, mieszający namiot i po-



ale bohatera będzie można kiedyś wy-
nająć ponownie.

MAGIA

Ocok brutalnej sily, ostrzy mieczy i toporów równie ważna, a może i ważniejsza jest magia. Każdy z bohaterów posiada wazniki sily i wie-
dzy magicznej. Im większa sily, tym
dłuższy rzucony czar zachowuje swe
oddziaływanie. Im większa wiedza
tym więcej czarów odnajdujemy
w podręcznym notesie bohatera.



Ponadto czary zastosowane na
planiszy strategicznej wskazują na
rozlokowanie i zawartość kopali,

najwyższych miastach po t bohatera,
a w każdym razie znaczne ilości wojsk.
Bezwzględnie należy tego przestrze-
gać w odniesieniu do portów i miast
granicznych.

5. W grze kampanijnej warto wybrać
lorda Alamaru. Reprezentuje on Kró-
lestwo Potworów (masa pewność, że
będzie mógł produkować smoki).

6. Złotą błyskawicę zawsze kie-
surowce. Ich brak może się skończyć
dla ciebie tragicznie.

FANTAZJA

W opisywanej grze wybrano wyraz-
nie aspekt militarny jako dominujący
w rozgrywce. Wszystko inne jest temu
podporządkowane. Dlatego też nie
można porównywać tej gry z MASTER
OF MAGIC czy innymi. Jest to gra,
gdzie możemy być nieusatysfakco-
nowani ze zbyt małym opozem rozwoju
miast, konieczności tworzenia armii tyl-
ko z pipów, oddziałów itp. Jednak du-
ża ilość możliwości konfiguracyjnych, pro-
stota obsługi, świetny HELP równowa-
żą te zamierzone uproszczenia. Celem
gry jest przede wszystkim walka.

Celowo przeznaczona jest dla nie-
zbitych wymagających graczy (dzwie-
czal?), raczej na jesienne wieczory i to
w przerwach między innymi grami.
Dzięki wspaniałej, kolorowej i szcze-
gółowej grafice wyczuwają oczy i
umysł, a ty zamieniasz się w jednego
z „Bohaterów Magicznych Majtek”.

Berger

New World Computing™ 95

PC DOS

386DX/33 = 4 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIB

NIGHT & MAGIC

pięć (maksymalnie) oddziałów każdej
ze stron.

BITWA

Bitwa składa się z tur obejmujących
poruszenie się wszystkich jednostek
na planiszy. Raz na turę można, kika-
jąc na namiotcie, wybrać jeden z do-
stępnych czarów i użyć go. Patrząc na
sily przeciwnika trzeba starannie wy-
brać taktykę bitwy — czywiście leniwi
lub zmęczeni mogą wybrać AUTO czyli
komputerz los w rękę (przewody?)
komputera.

Dla amibitnych pozostaje zachować
stalowe nerwy i energicznie wybierać
obiekty ataku. Przeciwnik zawsze ataku-
je nasze oddziały strzelajco — mo-
tajco. Jeżeli są one silne i zalety nam
na nich należy osłonić je własnymi
jednostkami odpornymi na ciosy.
Wspólny ostrzał i ciosy wóchni zniszc-
zą przeciwnika.

Sytuacja zemienia się dramatycznie
gdy to przeciwnik posiada 5 jednostek
strzelających. Dobrze jest mieć wtedy

dwa szybkie od-
działy, które podej-
dą tak by zniszczyć
się w pobliżu
wszystkich jedno-
atek przeciwnika.
Nie może on wtedy
strzelać, a w walce
wręcz jest zazwy-
czaj o wiele słab-
szy.

Ody jednak zda-
rzy się, że bitwa
jest dla nas prze-
grana i chcemy
uniknąć harby mo-
żemy lądować lub się
podać. Wpraw-
dzie armia zwinie,

Warto w tym celu pić wodę z fontan-
ny, odwiedzać magiczne kręgi, świę-
tyńce itp. Rozbudowywane w mi-
astach wieże magii (4 stopnie rozwoju)
dostarczają coraz nowych czarów
i o nie pozwala na to poziom wiedzy
magicznej należy odwiedzać co jakiś
czas różne zamczyska będące w na-
szym posiadaniu, gdyż tylko wtedy
nowe czary przenikają do magicznej
kagwi. W pełni rozbudowana wieża
magii może dostarczyć wiedzy o dzie-
więciu czarach. Nasz bohater nato-
miast może posiąść zdolność opero-
wania nawet kilkunastoma czarami.
Dlatego warto inwestować w wieże
w kilku miastach, ponieważ otrzymu-
jemy zóżnowany asortyment cza-
rów i przez to większą możliwość.

Na planiszy rozszane są gęsto obel-
ski, których odwiedzenie ukazuje nam
kolejne kawalki przelce układających
się w obrazek, dzięki którym, będzie-
my mogli wykopać w zaznaczonym
miejscu magiczny przedmiot (aby wy-
kopać klikamy na ikonę sztabu
i następnego spadnie).

Czy warto zwracać sobie głowę
magią, czy nie wystarczy nam szybki
ruch miejsca? Nie. Dzięki magii na polu
walki będziemy ponosić mniejsze stra-
ty, szybciej się ruszać, zyskać porony
ognia, przywracać wartość pierwotną
oddziału, powodować śmierciono-
rzną czy deszcz meteorów,
a na koniec wywoływać przy-
pomniagący atomowy kata-
klizm — ARMAGEDDON. Ma-
to! Nasi przeciwnicy obficie
posługują się czarami choćgo
przełżeć nasze szeregi
i nam nie pozostaje nic innego
jak stale wzbogacać arseniał
nadzwyczajnych środków po-
zo bronią konwencjonalną.

miast, położenie magicznych przed-
miotów itp.

Na koniec znajdujące się na więk-
szych planiszach, magiczne wrota
przeniosą nas błyskawicznie z jedne-
go miejsca w drugie bez konieczności
pokonywania znacznych obszarów i sil
przeciwnika.

Z KAPOWINKA CZAROWNIKA

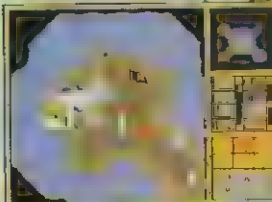
HEROES OF NIGHT AND MAGIC
nie jest grą trudną, tym niemniej warto
od razu zaradzić kilka dobrych rad,
które przynajmniej w grach standardo-
wych pozwolą skupić się na wypracowa-
niu własnej strategii gry.

1. Arme buduj z różnych rodzajów jed-
nostek. Dobrze jest posiadać obok siebie
oddziały strzelców, jakieś stwory latające
i silnych „toporników” lub „marzucgowców”
(ty mogli dokończyć dzieła).

2. Bezapelacyjne najlepsze są
smoki, które można wyprodukować
(urodzają w mieście potworów (to to
z centaurami). Warto także zapłacić
się w dany przesuwać wszystkie
dostępne lampy Alady.

3. Dobrze jest posiadać w polowie
bohaterów sprawniejszych fizycznie
i w polowie bohaterów
z kilkoma magicznymi
szarymi komórkami.

4. Po kilku etapach
warto trzymać w wa-



SECRET SERVICE #30

65



Oto ukazała się najbardziej oczekiwana gra naszych czasów. Pierwszy dzień sprzedaży w samej Wielkiej Brytanii przyniósł ponad 100 tysięcy sprzedanych kopii; w Polsce nakład sprzedawczy przez IPS zniknął w tydzień. Na COMMAND & CONQUER czekali wszyscy, którzy poważnie brali gry. Dość powiedzieć, że nie za wolno nadziei, przeciwnie – skłapała każdemu tyłek, powodując niecodzienne zjednoczenie się miłośników wszystkich typów gier.

O powstawaniu COMMAND & CONQUER było już wiadomo wświadnie od momentu zdobycia popularności przez DUNE 2. Stworzony w niej spójny system budowy i walki oparty na podboju, kolejnych lokacji i powolnej rozbudowie baz okazał się bardzo świetny i atrakcyjny dla różnych mas graczy. Po drodze był WARCAFT, w którym popratowano dowodzenie, wprowadzono fabułę do poszczególnych scenariuszy i uproszczone rozgrywkę stawiając na walkę pomiędzy rzeczywistymi przeciwnikami. Ale cały czas było wiadomo, że cenią się graczom nad czymś dużym, co będzie prawdziwym następcą DUNE 2.

Mimo, że już od pewnego czasu krążyły informacje o C&C, publikowane były screeny i wydruki z twórcami, to gotowy produkt i tak zaskoczył odbiorców swoją klasą i profesjonalizmem wykonania. Już sam program instalacyjny wprowadza w niesamowity klimat swą oprawą graficzną, tym co dzieje się na ekranie i syntetycznym głosem ilustrującym zwykłe w końcu instalowanie programu na twardej dysku.

COMMAND & CONQUER to zmagania dobra ze złem. Kolejne misje przeżyte są wstawkami video, które doskonale ilustrują rozwój akcji. Budują i esztampową historię, miejscami zaskakującą i zatrważającą, która jednak z kilku szczegółów prowadzi do zakończenia, którego nie powstydziliby się niejednemu film z Hollywood. Na długo w pamięć pozostają kilkunastu minutowe zmagania. Tylko gra strategię jest w stanie przekazać tyle treści i stworzyć taki klimat przy jednoczesnym maksymalnym skupieniu uwagi gracza. Ale musi stać się zło bioną tak, by przyjąć również formę, bowiem grać to stworzenie wybredne – koni na heksmapie już nie wystarczą.

Grać można nie tylko stroną "dobrą" – GDI, ale i "złą" – NOD, misje umieszczone są na dwóch różnych kompaktach, z których można grać jednocześnie. Gra

umożliwia oczywiście rozgrywkę przez modem, sieć lokalną lub kabelek.

DOWODZ I PODBIJAJ

Świat przyszłości to świat ponury. Na usługach zła znalazły się media, wielkie koncerny, grupy morderców i zbrodniarzy. Cóż mogło zrobić genialnemu reżysnerowi Kane'owi słabsze dobro z głupkowatym infantylnym generałem Schepardem na czele? Ten niemiłosiernie nienagany mundurku mógł sobie co naprzywają popatrzeć jak się wygrywa. Dowodzone przez Kane'a oddziały Brotherhood of NOD rozbili jeden po drugim batalion GDI – Global Defense Initiative (czyli kulawego ONZ ciąg dalszy). Walka toczy się o rodzinno-krystalną TIBERPLUM, które leżą różne schorzone cywilizacje.

Planeta Araks z DUNE 2 zasłagała szacownia Ziemia, a wświadnie cywilizowane Europie i Afryka dzika. Pustynie, płaskowyże krajów zaśląpiły plenery kamerynych pustyni oraz soczystej europejskiej zieleni. Tu wszystko zdaje się być naprawdę. Trafione drzewo spala się, zaś nudzący się żołnierze umiagają sobie czas robąc pompki lub czyszcząc broń.

STEROWANIE

Sterowanie uległo znacznej poprawie. Nie trzeba już sterować pojedynczym żołnierzem czy pojazdem – wystarczy zakreślić myszą czworokąt, by mój doświadczeniutki zameczony mi postaćmi i pojazdami. Nie można już tracić swoich jednostek. Ustawkami jest także budowanie, ponieważ nie trzeba już wchodzić do danych budowli, by wybrać rodzaj produkcji. Wszystko zostało wyrzucone na paszty z boku ekranu, który jest głównym i właściwie jedynym czystym zapożyczeniem z DUNE 2.

SCENARIUSZE

Scenariusze są różnorakie. Jedne, znane z DUNE 2, polegają na rozbudowie własnej bazy i unicestwieniu umocnień przeciwnika. Jednak C&C zdobywa wielką popularność dzięki wprowadzaniu, wspierających, niemal przygodowych scenariuszy. Coś w stylu bardzo uduchowionego klimatu z lebrzyni w WARCAFT. Tak więc są misje, w których musimy komandosami zniszczyć określone budynki, albo zadania polegające

na odzyskaniu cennych materiałów, niekiedy będzie trzeba kogoś zabić, ewentualnie uratować... Nie ma sensu wymieniać wszystkich motywów, lecz trzeba zapewnić, że jest ich całe mnóstwo. Wszystkie zaś chrząskujące są wspaniałymi odpowiednio napisanymi filmowymi wprowadzeniami.

BUDOWANIE

Każdą misję za czynniki z określonej puli pieniędzy. Aby ją powiększyć, konieczne jest posiadanie rębok POWER PLANT (elektrowni) również TIBERPLUM REFINERY (zakładu przetworstwa plonów na gotówkę). Szybko dostają się HARVESTERS doprowadzając nas do wielkiego bogactwa. Postawiając sprawę, na którą należy cały czas zwracać uwagę jest zapewne wystarczająco



czego poziomu energii i dbanie o nieważnienie. Często konieczne jest opieranie istniejącej budowl (SEL) lub wstrzymanie aktualnej budowy i odzyskanie z niej środków.

Na początku wysłany wybudowanie koszar, resztę środków trzeba przeznaczyć na plotę i inżynierów. W barłą rozbudowanych scenariuszach względy bezpieczeństwa wymuszają budowanie budynków umożliwiających rozwój bazy (SILC, PLANT) lub jej biem obronę (wielkiego rodzaju wieży), których skuteczność jest wręcz szokująca.

Nowością jest możliwość bezbolesnego zdobywanie budowli przeciwnika, a co za tym idzie wysłanie możliwości budowy pojazdów będących w dyspozycji strony przeciwnicy. Umożliwiają to inżynierowie produkowani w koszarach. Na mogą działać samodzielnie, gdyż mają słabą siłę obronną, ale osłonięte przez kolegów lub przewiezieni do bazy przeciwnika w transporterze opancerzonym potrafią pod nosem wroga zająć jego budowlę.

BAZA W ODCINIE

Budowanie bazy słży rozciągają się obrony i ataku. Stwierd w każdej misji klasycznej, można podzielić na trzy etapy. Pierwszy polega na rozbudowie bazy i obronie jej, drugi to obrona z jednocześnie rozpoznawaniem terenu i wykonywaniem pojawiających się sił przeciwnika. Komputer do pewnego tylko momentu dysponuje pojazdami opancerzonymi. W dalszej walce, po wykryciu się, ma do dyspozycji nieliczne pojazdy i gromady piechurów. Ostatni etap to wyrycie i rozpoznawanie bazy wroga oraz szurm. W tym momencie dobrze jest mieć tuż za jednostkami bojowymi przygotowanych do działań miżmierz. Za-



Jak mawia z francuskim akcentem kurni polskiej informatyki „Komę & Akker”. Panie Kurat, to angielska gra, a nie francuska.



zwycaj pod koniec walk w bazie wroga pozostaje tylko budowla koszar wypływająca co chwilę nowych piechurów. Czyżby ekipa inżynierów unosiła to zagrożenie, po czym następuje chwila spokojnego i melodyjnego zajmowania poszczególnych zabudowań.

NA POLU WALKI

Walka w COMMAND & CONQUER oparta jest na starych zabawkach dziecięcej w karmię, pałce i nożyce. Jedno jest lepsze od drugiego ale gorzej od trzeciego. Dlatego prawie typy uzbrojenia bazujące wobec jednych inne pozostają czy piechurów niszczą baz problemu.

Sprzęt i piechota w C&C są wzorowane na armii amerykańskiej (poza Antonowem). Zedy było zabawnie, rozdzielono go równomiernie po obu stronach barykady. GDI dostała Abramsa, a NOD Bradleya. Ci dostali piechura z granatami, lepszemu piechura z ręczną wyrzutnią rakiet, lepszy byłoby rozkładać po obu stronach sprzęt amerykański i sprzęt radziecki różniąc jego wartość. Cały ten zabieg

piechoty do uderzeń na sprzęt opancerzony. Pośchodzą za blisko i prowadzą pojeźdy do miazdzenia leżących pościel.

Nic też nie robi na skrócie jak dobry młotec ognia. Dlatego kilku gość z młotaczami obraca w pierwszy najbardziej dotrąca zespoły Achillesów. Jest tylko jedno ale gdy stoją w gromadzie z innymi piechurami, nie dojrzymy czy stoją przed reszłą, czy za jej plecami. Można to doprowadzić do nieoczekiwanego wykończenia naszej własnej grupy bojowej.

SPRZĘT PRZECIW PIESZYM

Zupełnie sprzętu jest to, że może rozkładać piechotę przeciwnika. Czasami jeden młotec kierowany pojazdem potrafi sprzątnąć bez szkody całą ich waleń. Człowiek i Bradleya (oraz artyleria samo-

tankierka Chinoćki wzorowane na Kolbrach Orki. Pierwszo przynajmniej ludzi, drugie wyposażone są w pięć rakiet. Po ich wystrzeleniu muszą wrócić do bazy dla pobrania nowych. Skuteczność dyskusyjna, tylko piechota z raketami ściga w dół.

Z innych rodzajów sprzętu możemy czasami poodziwać jakieś transportowce, po-

Niewygodne jest ładowanie gości do transporterów lub helikopterów. Gdy wydasz to polecenie kilku żołnierzom od razu, żaden nie kwapi się z względem. Trzeba ich tam tadować po kolei. Poza tym na twoich tyłach w miejscu zniszczonej wieży przyswika potrafi się ona odrodzić na nowo ładując w pięty całe serce. Nawet gdy zamiesz CONSTRUCTION YARD wroga, potrafi on budować nowe budynki.

Dosyć niekompletna wydaje się instrukcja, która przy tak w sumie uproszczonej pod względem liczby jednostek grze i tak ponajmniej szczegółów. Przemierzano niektóre możliwości sterowania; większość zajmują opisy konfiguracji gry kilkusekundowej oraz opisy sprzętu bojowego i budynków.

W każdej misji jesteś wiedziany jak po sznurku. W rzeczywistości istnieje jedno lub dwa optymalne rozwiązania sytuacji i należy tylko na nie wpasować. A gdzie taktyka, sztuka wojenna?

C&C jest dziś jedną z najlepiej sprzedających się gier. I bardzo dobrze, bo jest warta swojej ceny - nie długo przyjdzie do komputera. Dodatkowych wosków nabiera w wariancie gry wielosekundowej, maksymalnie do czterech graczy. Przy zakupie gry należy się zapamiętać w kabelek łączący dwa komputery lub szybko modem i uruchomić z kumplem strategiczne obracanie wy-

Bergu

Westwood '95

PC 486/33 4 MB RAM 15 MB HD
VGA = SB 16 MB AWE = GUS = MIB
Autoryzowany dystrybutor
TSC Computer Group (PC 60)

145 Z



COMMAND & CONQUER

miał na cel. Wprowadzenie elementu logicznego na wzór szachów - w niektórych misjach trzeba odgrywać rozwiązanie sytuacji nie mogące być wspólnego z grą wojenną czy ekonomiczną. Przedstawiono sytuację powodującą, że jesteśmy zmuszeni pójść sztywny system zależności i skuteczności sprzętu.

Zasada w walce jest prosta. Trzeba wybrać najbardziej odporną jednostkę i rzucić ją pierwszą, by stłisła się celami dla wroga. Dzięki dobrej koordynacji działań w sekundę po tym wchodzi do walk nasze pozostałe oddziały rozbijając wroga same nie ponosząc strat.

PIESCI PRZECIW SPRZĘTOWI

Mądrze użyta piechota jest śmiertelnie skuteczna. Oczywiście należy pamiętać o świętej zasadzie, że najlepiej jest mieć zróżnicowany sprzęt i piechotę. Najlepsi są grenadierzy, którzy są niesamowicie spustoszeni. Ich grupie nikt się nie opiera, mają więcej zasięgu i siłę niszczącą. Piechota z wyrzutniami rakiet jest natomiast świetna przeciw pojazdom, ale przeciw piechocie już gorzej. Czterech takich piechurów wystarczy do zatakwienia Orka (skrzyżowanie helikoptera z samolotem), mogą sławnie zniszczyć osłonę przeciwbliźniową dla sprzętu ciężkiego.

Zupełnie piechurzy wyposażeni w M1 NGUW są znakomici przeciw innym piechurów, ale nie wolno ich używać z inną

bronią mając działko, które jest bardzo żyłocenne przeciw innym pojazdom oraz wieżom obronnym - wysłany nie dawno rozkaz strzelania do danej wieży Brzmiał to dzwienie, ale po rozkazie sław. pogard podjechała na optymalną dla siebie odległość, z której wieża też będzie mogła go ostrzeliwać. Nałomniast zbliżając się "krok po kroku" do celu, pojazd w pewnym momencie zacznie strzelać sam nie będąc w zasięgu wroga.

Ruchoma młotacza ognia przenosią na popiół każdą piechotę, gorzej jednak ze sprzętem. Warto tworzyć ścieżkę z własnych czołgów i pojazdów mieć w niej co jakiś czas taki młotacz.

W niektórych misjach dostajemy do dyspozycji tyzego, barczyściego komandosa. Potrafi strzelać jak nikt i to na wielkie odległości. Posiada też wyjątkową zdolność wysadzania wrogich budowli w powietrze, ale lepiej jak ma wtedy wsparcie innej piechoty, ponieważ po zrujnowaniu budowli pozostają niedobitki. I straty mogą być bolesne. Należy go chronić, ponieważ przy jego licznych zdolnościach jest bardzo nieodporny.

Autorzy gry pomyśleli też o wyposażeniu nas w nieporównaniejszy sprzęt transportowo-szturmowy, czyli w staru-

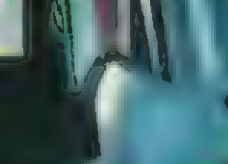
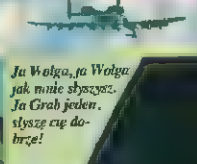
duśkowca itp., ale to komputer zajmuje się ich obsługą.

SŁOWO NA KONIEC

COMMAND & CONQUER daje ci możliwość swobodnego wyboru taktyki, jaką będziesz wykonywał przeciwnika w kolejnych misjach. Powodzenie zależy tylko od twojego sprytu, znajomości sprzętu, oraz szybkiej orientacji. Gra stwarza dramatyczne wydarzenia, już przy pierwszym misji wiesz, że musisz stawić czoło wrogowi i dotrzeć do końca. Ale nie ma gry doskonałej, w tej również są pewne usterki i niedociągnięcia, o których musimy z dbałości o jej kompletny obraz napisać.

Sporo kłopotu sprawia dowodzenie większą ilością sprzętu. Gdy ustawimy wroga w szyku i wydany rozkaz przemieszczania się, to powstanie jedna stłoczona kupa. Kilka strzałok i grupa zostaje mocno przetłoczona. Poza tym własne młotacze ognia potrafią nieźle namieszać strzelając po swoich.

Ja Wolga, ja Wolga
jak mnie szysze.
Ja Grab jeden,
słyszycie ci do-
brze!



SECRET SERVICE 130

**JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ**

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE - dla graczy

Wzrost popularności gier komputerowych spowodował

potrzebę coraz to lepszych dźwięków. W tym celu powstał

UltraSound ACE - dla graczy. Jest to pierwszy w Polsce

moduł dźwiękowy, który umożliwia grę w gry z dźwiękiem

3D. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością gier

z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

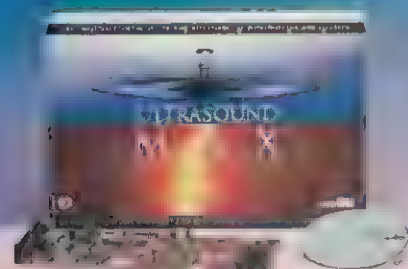
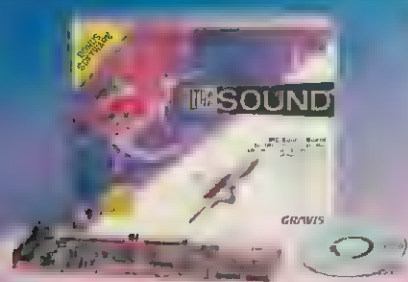
gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound ACE jest kompatybilny z większością

NOWOŚĆ



UltraSound - dla wszystkich

Wzrost popularności gier komputerowych spowodował

potrzebę coraz to lepszych dźwięków. W tym celu powstał

UltraSound - dla wszystkich. Jest to pierwszy w Polsce

moduł dźwiękowy, który umożliwia grę w gry z dźwiękiem

3D. UltraSound jest kompatybilny z większością gier

z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound jest kompatybilny z większością

UltraSound MAX - dla wszystkich

Wzrost popularności gier komputerowych spowodował

potrzebę coraz to lepszych dźwięków. W tym celu powstał

UltraSound MAX - dla wszystkich. Jest to pierwszy w Polsce

moduł dźwiękowy, który umożliwia grę w gry z dźwiękiem

3D. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością gier

z tego czasu. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością

gier z tego czasu. UltraSound MAX jest kompatybilny z większością



PMK - Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-318 Warszawa, Emilia Plater 47
tel: (0-22) 261 889, 279 230, 279 238
fax: 279 572

**PLYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA**



Broń, z której strzela się do monitora nie jest niczym nowym. Większość obecnych od dawna na rynku konsol posiada swoje odpowiedniki takiego sprzętu. Nadszedł też czas i na GAMEGUN do PC – najpoważniejszego od niedawna konkurenta konsol.

Do tej pory w filmowe strzelaniny spod znaku AMERICAN LASER GAMES grać można było tylko przy pomocy myszki. Firma wprowadziła na rynek PC GAMEGUN – różowy pistolet, dzięki któremu można postrzelać sobie do złych facetów biegających po ekranie. Bardzo dobrze, że ludzie przestali już myśleć o PC jak o maszynie biurowej i starają się umieścić granie między alkoholem.

Poza bronią w pudełku znajduje się płytę CD z pełną wersją gry CRIME

poprzednich produktów tejże firmy oraz polską instrukcję, za którą brawa należą się firmie CD Projekt.

Podłączenia dokonuje się poprzez dwa porty z tyłu komputera – PARALLEL PORT (w każdym komputerze) i GAMEPORT, który znajduje się na każdej karcie dźwiękowej. Na pierwszym krokiem jest uruchomienie programu, kalibrującego i trzykrotnie przeprowadzającego lufę po ekranie monitora. Dalej już pozostaje tylko instalacja gry i strzelanie! Czasem jednak należy poświęcić nieco więcej czasu na kalibrację, lecz po kilku krótkim powtórzeniu tej czynności broń zachowuje się bez zarzutu.

O samym pistolecie raczej można powiedzieć, że jest ciężki, wygodnie

dokonywanych przez dzieci w ciemnościach przecież taki pistolet wygląda jak prawdziwy. Od tej pory cała komputerowa broń produkowana jest w jaskrawych kolorach – ma to umożliwić ewentualne powtórzenie się takich wypadków. Warto też dodać, że konsola 3DO także posiada identyczny GAMEGUN współpracujący z tą samą biblioteką gier.

Mozna posiadając dwa GAMEPORTY (do tego raczej potrzebne są PC GAMECARD) skorzystać z opcji gry we dwóch – przez co zabawa staje się jeszcze lepsza. Szkoda natomiast, że nie ma opcji Mysz + GAMEGUN.

PC GAMEGUN jest znakomitym produktem ograniczonym tylko przez liczbę współpracujących z nim gier. Pozytywnym aspektem jest ich cena, zawierająca się w granicach 59 99 zł, a także cena samego pistoletu, który kosztuje niewiele więcej, co nowa gra. Negatywnym zaś są wymagania sprzętowe – minimum to procesor 486DX2/66.

Zapewne jednak pozostało już niewiele graczy ze słabszymi maszynami.

Zastrzel swój komputer

PATROL (jedną z lepszych, z szybką akcją), wersja demonstracyjna ostatniego hitu ALG o tytule LAST BO-UNTY HUNTER, driversy do wszystkich

trzymać się go w dłoni, wykonany jest oczywiście



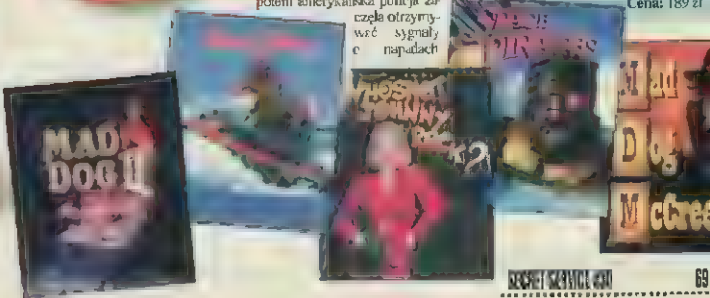
walcie w s'ach
1.1 Posiada metalowy spust, który doskonale reaguje na nacisk. Poza tym wyposażony jest w jeszcze jeden przycisk służący do wywołania MENU w grze, znajdujący się tuż przy bębnieku.

Pistolet jest różowy z oczywistego powodu... Kiedyś w USA dla potrzeb gry LETHAL ENFORCERS na konsolę SEGA wyprodukowano pistolet w stalowym kolorze. Niedługo potem amerykańska policja zaczęła otrzymywać sygnały o napadach

- Zalety:**
- prosta instalacja
- polska instrukcja
- łatwa kalibracja
- CRIME PATROL „za darmo”
- różnorodna cena

Wady:
- duże wymagania sprzętowe

Dystrybutor:
CD Projekt, 00-626 Warszawa
ul. Mieszkowska 7/1
tel. (0-22) 25-87-03, 25-82-02
Cena: 189 zł





Spadek ceny osiągnięto poprzez usunięcie z płyty kilku „laksunowyci” dodatków. Pozostał oczywiście syntezytor EMU8000 będący sercem wszystkich AWE. To kwadratowy pakietek niedaleko interfejsu CD oznaczony symbolem CT1972. Cicha wołką jest to, że jest on w mniejszej obudowie niż syntezytor FM Yamaly.

■ Co ułoby?

Karta Value Edition jest nieco mniejsza od poprzednio testowanej

Zamiast procesora ASP zamontowano podstawę pod ewentualną późniejszą rozbudowę. Zabieg ten kosztuje ok. 250 złotych. Szczęśliwcom, których nie to stać przypominam, że nabywając kartę trzeba nie tylko włożyć w podstawę, ale zdjąć również zwłoki z bloków oznaczonych IFSD 1 APSD. Tutaj mała dygresja. Dawno temu jeszcze do Sound Blastera 1.5 oferowane były opcjonalne układy CD, okazuje się że można było po dzień dzisiejszy spo-

Audio Extension Connector – pozwala na dołączenie do AWE32 Value innych kart audio i video.

Podobnie jak w normalnym AWE można pisać sygnał przeznaczony na buczek w komputerze do głośników dołączonych do karty dźwiękowej. W tym celu należy odpowiedni kabel wypiąć do wejścia PC Speaker Connector.

■ Podsumowanie

Wersja wstąpi AWE była wydana w dużym pośpiechu, dlatego

Najnowsza karta Creative Labs opisywana już była w SS'21 („Nowa fala dźwięku”). Wszystkich zachwyciły odjazdowe możliwości, producenci prześcigali się w implementowaniu odpowiednich driverów

AWE32 Value Ed.

AWE 32. Wynika to między innymi z rzeczy gówniana z interfejsu CD na rzecz jednego uniwersalnego interfejsu IDE do napędów CD, dla porównania w wersji MultiCD konieczne były trzy odrębne gniazda. Wiąże się z tym, również umieszczenie na płycie dwóch typów gniazdek do kabli CD audio, a nie jak poprzednio jednego. Zmniejszenie wymiarów zwiędzamy również usunięciem drugiego gniazda rozbudowy pamięci. Dla przypomnienia: w oryginalnym AWE 32 możliwa była rozbudowa pamięci do 28 MB.

Konstruktorzy z Creative Labs przeje-

kcyjne przeje wszystkie gry bez nich i zaoszczędzić sobie małe jak na owe czasy pieniądze. Podobnie rzecz się ma z rozszerzeniem o procesor dźwięku. Nika dzisiaj nie może zagwarantować, że gry będą wykonywały, możliwości układów ASP.

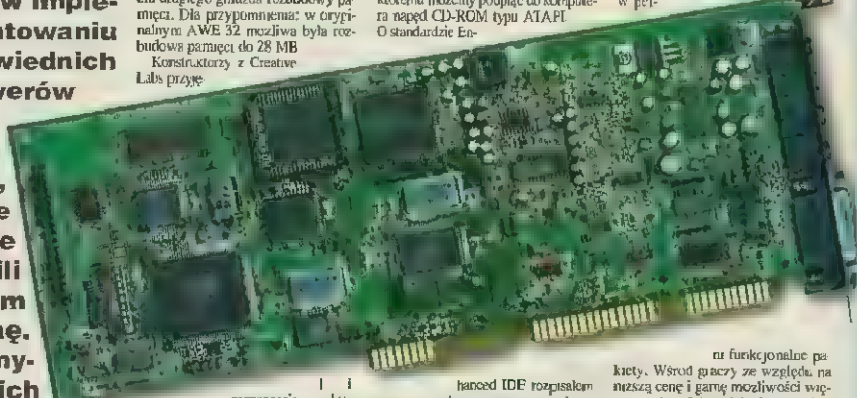
■ Co nowego?

Po pierwsze jest wspomniany już interfejs IDE do czytników CD, dzięki któremu możemy podpiąć do komputera napęd CD-ROM typu ATAPI. O standardzie En-

kilku rzeczy w niej brakowało. Program DIAGNOSE nie sprawdził pamięci RAM karty, nie było w opisie oprogramowania do obsługi banków brzmień. Obecnie nie ma tych kłopotów. Wydano program Ventr, rozpaczyła się dystrybucja profesjonalnych brzmień instrumentów, itd. Zarówno zwykły AWE 32 jak i Value Edition są już wydane jako dojrzałe, w pełni-

w swoich grach, ale gracze kręcili nosem na cenę. To z myślą o nich powstał

Sound Blaster AWE 32 Value Edition.



rozwiązanie, w którym próbki General Midi zapisano w 1 MB pamięci ROM, a dodatkowe brzmienia można załadować do 512 KB RAM, bez możliwości rozszerzenia. Taką rolę pamięci raczej wyklucza profesjonalne zastosowanie AWE value. Muzyki musi mieć dużo RAM żeby jednocześnie wykorzystywać kilka zestawów własnych lub zamontowanych „na nowo” instrumentów. W 512 KB nie zmieści się wiele niektóre ze sprzedawanych już Soundfontów. Zakładamy jednak, że karta ma być wykorzystywana głównie do gier lub amatorskiej dźwięku, a na to pamięci jest w sam

327

hanced IDE rozpisalem się w poprzednim numerze przy okazji kart Sound Blaster 16, zainteresowanych odsyłam więc do odpowiedniego akapitu. Szerzej o urządzeniach ATAPI i ATAPI napisać nie będę.

Po wócie przybyły dwa nowe złącza: SPDIF Connector interfejs do przesyłania cyfrowych danych audio od jednego urządzenia nagrywającego do drugiego, pozwalający na wierne zachowanie przesyłanego sygnału. Złącze umożliwia podłączenie sygnału karty dźwiękowej do urządzeń nagrywających dysponujących wejściem SPDIF, np. Sony czy Philips.

Dystrybutor:
Stratus, 62-081 Przecławice
kPoznań, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27 73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: \$241 + VAT (ok. 705 zł)

na funkcjonalne pakety. Wódec graczy ze względu na niską cenę i gamę możliwości drugiej zwolenników zdecydowanie drugi. Bo jeśli chodzi tylko o granie, AWE 32 Value będzie to rozsądną inwestycją.

Jacek Marczewski

Sound Blaster AWE32 Value

Zalety:

• duża cena możliwości zbliżone do standardowego AWE 32 interfejs IDE

Wady:

• mało pamięci

• brak procesora ASP

W pudełku:

karta Sound Blaster AWE 32 VE

kabel RCA

5 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod DOS i Windows

3 podłączniki użytkownika





Przywykliśmy już do produktów serii Blaster, wykreowanej przez skośnookich inżynierów z firmy Creative Labs. Nikogo nie dziwi Phone Blaster, 3DO Blaster czy ostatni kombajn trójwymiarowej grafiki 3D Blaster. Wave Blaster jest bardzo nietypowym członkiem tej rodziny. Po pierwsze nie jest w ogóle kartą rozszerzeń do jakich przywykliśmy.

■ Instalacja

Wave Blaster 2 zadziwia swoimi małymi rozmiarami, brakiem jakiegokolwiek zworki oraz rzędu charakterystycznych styków. Włożone Wave Blastera 2 do komputera odbywa się w nietypowy sposób, ponieważ nie wkładamy go do wolnego slotu, na płycie głównej, tylko dołączamy do złącza MIDI Extension Connector na posadzonej karcie dźwiękowej. Do zamocowania modułu służą trzy plastikowe bolce, które wtyka się w otwory umieszczone w obu płytkach drukowanych. Cała konstrukcja jest na tyle wąska, że bez problemów zmieści się na płycie, nawet jeśli po bokach mamy już inne karty peryferyjne. Egzemplarz redakcyjny testowany był z kartą Sound Blaster 16 PRO ASP.

memorów muzycznych z komputerem, nimno że oba elementy pochodzą od różnych producentów. Standard opisu je też protokół komunikacji, czyli sposób przesyłania danych między nimi.

Wave Blaster 2 inkorporuje trzy tryby pracy syntezatora: General Midi (GM), General Standard (GS), Mulu Timbral 32 (MT-32). W praktyce oznacza to, że może odtwarzać utwory zakodowane w tych standardach. Format MIDI jest dużo bardziej wydajny od zwykłego zapisu cyfrowego. Na przykład krótkotrwały utwór mieści się w 30 KB pliku MIDI, podczas gdy 30 sekund muzyki digitalizowanej zajmie kilka megabajtów!

■ Efekt

Wave Blaster 2 pozwala odtwarzać pliki MIDI wykorzystujące trzy różne

upodobień lub po prostu osiągnąć lepsze brzmienie. Usługa się to przez modelowanie tzw. envelope, którą określają takie parametry jak opóźnienie, narastanie, podwyższenie, itd. Przykładowo, niektóre prawdziwe instrumenty dają za pierwszym razem dają wyższy dźwięk. Można to zasymulować dobierając odpowiednie ataki i decaj. Daje to możliwość otwarcia manipulacji filtry i oscylatorami n.skiej częstotliwości samego syntezatora EMU8000, ale są to rzeczy wymagające pewnego przygotowania teoretycznego. Ale warto o tym wulcieć, nawet jeśli nie będzie się z tego korzystać.

■ Podsumowanie

Połączenie Sound Blaster 16 z Wave Blaster II daje porównywalne możliwości do najnowszego karty Creative

Wave Blaster 2

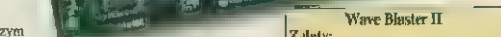
Program instalacyjny pozwala obsłużyć WB 2 wpiętego zarówno do oryginalnego Sound Blastera, jak i kart innych producentów z odpowiednim złączem. Dla tych ostatnich dołączono program do odtwarzania, który ci pierwsi mają już w swoim zestawie. Producent zastrzegł, że mogą być kłopoty w grach obsługujących starego Wave Blastera, objawiające się dziwnym brzmieniem niektórych instrumentów. Rozwiązanie jest ręcznym ustawieniem trybu pracy na MT 32 załączonym programem WB2MODE.

■ Możliwości

Nietrudno wyobrazić sobie o czym myśli człowiek, który dopiero co „szarpnął się” na Wave Blastera 2 – co potrafi ten sprzęt? Serce karty, syntezator EMU8000 zapewnia obsługę 16 kanałów MIDI, każdy z nich może odtwarzać zmienną dośięć nut w wybranym instrumencie. W sumie Wave Blaster 2 dźwięka 32-mutową polifonię, co pozwala na odtwarzanie nawet bardzo skomplikowanych utworów muzycznych. W 2 MB pamięci stałej ROM zapisano 128 brzmień instrumentów oraz 10 zestawów perkusyjnych. Dają one bardzo realistyczny efekt, który można jeszcze rozszerzać poprzez nalożenie różnych efektów specjalnych i modyfikowanie charakterystyk instrumentów. Omówimy wszystko po kolei.

■ MIDI

MIDI jest międzynarodowym standardem sprzętowym i programowym, dzięki któremu możliwe jest połączenie ze sobą elektronicznych instru-



efekty dźwiękowe

RLVERB zmienia sposób rozbrzmiewania muzyki, symulując rozmaite sposoby odbijania się fali dźwiękowej. Można w ten sposób oddać wrażenie np. słuchania koncertu w hali. Dostępnych jest pięć wariacji: Room, Hall, Plate, Delay, Panning Delay.

CHORUS ożywia i wzbogaca dźwięk instrumentów. Celem jego jest oddanie pełni i dźwięku charakterystycznych dla muzyki wykonanej przez orkiestrę symfoniczną. Można też pięć wariacji chorusa: Chorus, Feedback Chorus, Flanger, Short Delay, Short Delay (Feedback).
— QSOLOD poszerza przestrzeń zakres odtwarzanej muzyki w przestrzeń wistaie do do zwykłego stereo, które pozwala poszerzać źródło dźwięku tylko w jednej płaszczyźnie. Qsound może umieścić źródło dźwięku w dowolnym miejscu w 180-stopniowym wycinku sfery przed słuchaczem.

■ Otwieranie

Osoby poważnie zajmujące się tworzeniem muzyki mogą zmieniać charakterystyk poszczególnych instrumentów, by dopasować je do swych

Wave Blaster II

- Zalety:**
- syntezator nowej generacji EMU8000
 - 16 kanałów MIDI, 32 nutowa polifonia
 - efekty Reverb, Chorus, QSound
 - tryby GM, GS, MT 32
 - możliwość zmiany charakterystyk instrumentów
 - dobra dokumentacja
- Wady:**
- problem z zapisem są w pamięci stałej
 - W pudełku:
 - karta Wave Blaster II
 - kabel MIDI
 - 2 podręczniki użytkownika
 - 2 dyski 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows

Labs, SB AWE 32 – górną poręczkę standardu dźwięku na dzisiaj. Z kolei podłączenie Wave Blastera do AWE 32 daje zupełnie nową jakość. Na Zachodzie są już dostępne wzbogaczone wersje gier Doom, Heretic, Descent, Warcraft i innych, wyciska gęstą siódemkę poty z takiego dźwięku słuchając. Jeszcze te sygnały przetrądzą się w trend na rynku, będziemy świadkami powstania standardu jutra.

Jacek Marczyński

Dystrybutor:
Stratus 62-081 Elektronowoo
k Poznań, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: \$178 + VAT (ok. 521 zł)





Niejedna osoba chciałaby mieć w domu pianino, syntezator i gitarę elektryczną. Zamiast wydawać pieniądze na prawdziwe instrumenty, można zakupić ich brzmienie. Resztę zrobi komputer wyposażony w SB AWE 32 z odpowiednim oprogramowaniem.



Edukacja może być naprawdę ciekawa. Wystarczy odpowiednio podejść i umiejętność zacię-

Nowością na rynku przeznaczoną dla osób tworzących muzykę są profesjonalne SoundFonty firmy Ema. Obecnie w ofercie znajduje się siedem dyskietek:

- Rock Instruments
- Flant Fonts
- Woodwinds
- 7-foot Grand Piano
- B3 Organ
- 9-foot Grand Piano

SoundFonty

World Instruments. Dystybutorem jest Ema, który za pomocą swoich zestawów brzmień, a w przyszłości zapowiadane są wydania kompaktowe

■ Co to takiego?

Na każdej dyskietce znajduje się plik z rozszerzeniem .SRK, który zawiera brzmienia kilku instrumentów. Na przykład w zestawie Rock Instruments są różne rodzaje gitar i perkusji rockowych. Najmniejszy SoundFont ma 336 KB, większość waży się między 500 KB a 1 MB. Oczywiście żeby załadować te większe, trzeba mieć w swoim AWE 32 wystarczającą ilość pamięci.

■ Instalacja

Przekopiowanie bajek brzmień jest za pierwszym razem dość kłopotliwe.

Proces jest złożony i niestetyczny, nie są to dyskiety. Żeby wykorzystać zakupione SoundFonty należy mieć skaner MIDI, najlepiej Cakewalk Apprentice dostarczający wraz z Sound Blasterem. Żeby załadować SoundFont do pamięci karty:

- 1) skopiować zawartość dyskietki z SoundFontem do katalogu \SB16\SBANK

- 2) w Windows otworzyć „AWE32 Control Panel” i jako typ Synth Bank wybrać General MIDI. Fabrycznie jest to ustawiono General Standard, zawierający rozszerzone zestawy instrumentów, zająłby całą dostępną pamięć RAM. Potwierdzić wybór przyciskiem z napisem Set.

- 3) wciśnij jedną ze strzałek obok User Bank. Pojawi się okienko ze spisem plików. Ustaw User Bank na 1. Przeglądź do katalogu \SB16\SBANK i wybierz przekopiowany plik z rozszerzeniem .SRK. Potwierdzić wciskając Set. Wyjdź przy pomocy Quit.

SoundFont znalazł się w pamięci. Żeby go przesłuchać uruchom Cakewalk i załaduj plik testfile.wt z katalogu \SB16\SBANK. Jeśli odegrasz go, usłyszysz instrument z zestawu General MIDI. Aby przełączyć się na User Bank i usłyszeć instrument należy:

- 4) kliknąć podwójnie na pole Port szerokości pierwszej. Pojawi się okno Track Parameters Box. Wybierz kanał 1 a następnie kliknij na Configure. Wybierz z listy pozycję 1.128 i wcisnij OK. Ustaw numer partatury na 1.

- 5) w dowolnym miejscu szerokości 1 wcisnąć i przytrzymać prawy klawisz myszy. Z menu wybierz Event List. Wciśnij insert co spowoduje dodanie do początku listy nowej linii.

- 6) najeżdż na pole Kind w pierwszym kolumnie. Zmień z Note na Controller i wciśnij OK. W polu Values pierwszą ustaw pierwszą liczbę na 0 drugą na 1. Tu może wyjaśnienie: 0 jest instrumentem, 1 to określona klawiatura. Chcemy wybrać pierwszy User Bank.

Warto było się trochę ponęczyć. Jeśli wciśniesz play, usłyszysz wszystkie nuty zapisane na instrumencie. Możesz też przytrzymać prawy klawisz myszy na ścieżce pierwszej i przytrzymać Roll Piano. Pojawi się klawiatura, dzięki której możesz zagrzeć na swoim nowym instrumencie. Niczym ubaw się przy podniesieniu instrumentów w głośnie klawiatury MIDI.

■ Podsumowanie

Mimo, że o wiele taniej za prawdziwych instrumentów, cena SoundFontów jest porównywalna z wydaniem przeznaczonymi na kartę pamięci. Jeśli chcesz się tylko pobawić, lepiej kupić sobie kłótnię grę. Jeśli natomiast od czasu do czasu grzywasz albo masz dołączony do komputera syntezator, słowem zajmujesz się trochę muzyką, nie będzieś żałował.

Jacek Marczewski

Dystrybutor:
Stratus 62-081 Przemierowo
1. Poznań, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-21-73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: \$33 + VAT za sztukę (ok. 56 zł)

Z mezym skutkiem potrafia to robić np. multimedialne encyklopedie, mapy, produkty firmy elektronicznej pod nazwą 3D Atlas, który jest interaktywną mapą świata.

3D Atlas

Atlas zrealizowany jest w nietypowej konwencji. Sercem programu są trzy trójwymiarowe mapy: fizyczna, pokazująca topografię Ziemi, polityczna, dzięki której widać podział na państwa oraz mapa środowiska naturalnego opracowana na podstawie tysięcy zdjęć

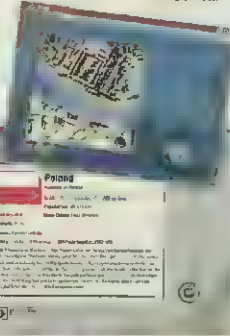
satelitarnych. Pakiety informacji o państwach, ich powierzchni, populacji, doświadczeniach, są zaprogramowane w „głoszki”. Jest też dziesięć map uzupełniających: atmosferyczna, roślinności, dryf, kontynentalny, skorupki ziemskiej, Ziemi, woda, geologiczna oraz stref czasowych i porok.

Wiedukę po świecie za pomocą 3D Atlasu, uprzyjemnia niecodziennie materiały, np. symulowane loty stworzone na podstawie zdjęć satelitarnych i danych o powierzchni ziemi, zdjęcia satelitarne sześciu najwęższych miast z opcją zbliżenia, a także historie dotychczas jednego z głównych pól światowych środowiska naturalnego.

Całość zrealizowana jest w bardzo przystępny sposób, z bardzo wygodną obsługą. W pudełku znajduje się dokład-

na instrukcja wyjaśniająca każdą z opcji 3D Atlas może stać się doskonałą pomocą naukową i zastąpić grubą tomiszczykę w szafkach. Szczoła tylko, że sam program nie jest przeznaczony na nasz język, wtedy moglibyśmy być jeszcze większe za zainteresowanie rodzinnymi odbiorcami.

Marcin K. Górecki



Dystrybutor:
IPS Computer Group,
62-081 Przemierowo
1. Poznań, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-21-73, fax (0-61) 14-22-94

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartości na kuponie obliczone jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + 1,50 zł przesyłki) = 17,50

Adres Prenumerat
Wspólna 61 m 1 Węgrzów
00 867

Adres Prenumerat
Wspólna 61 m 1 Węgrzów
00 867

ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Uwagi
Przykład 1 - pełne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podawać typ komputera oraz czy prenumerata ma być z Coverem.

Przebieg choroby

Zmiana 61 m 1 Węgrzów

Przebieg choroby

Przebieg choroby

Przebieg choroby

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełniać wg podanego obrotu wzoru.

Przebieg choroby
Zmiana 61 m 1 Węgrzów
00 867

Przebieg choroby
Zmiana 61 m 1 Węgrzów
00 867

Przebieg choroby
Zmiana 61 m 1 Węgrzów
00 867

Przebieg choroby
Zmiana 61 m 1 Węgrzów
00 867

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać TYLKO DO 15 dnia danego miesiąca.

Kupony nadane po 15-dniu docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, t.j. ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za tytuły, wykręty w ten sposób opóźnienia. Liczy się data stempla pocztowego z kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Jeżeli żądają, rzeczywiste koszty w realizacji zamówienia i brak dostadnego adresu, brak informacji o zamówieniu numeracji oraz o adresie nadawcy.

PRZEPISY

Wypełnianie kuponu prosimy rozporządzać od strony białej, po czym równie i wycznie obliczyć kwotę, którą należy wpisać na stronie przód wraz z dokładnym braniem, na powiększeniu oraz adresem i kodem pocztowym. Należy KONTROLNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRZEMIANE RATY I TYTUŁ KOMPUTERA.

W przypadku zamówienia archiwaliów, należy DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI. Prosimy nie dokonywać poprawek ani składek, niewłaściwe płać pocztowe, w tym samym celu, należy wrzucić adresem, dla wyjaśnienia, należy zachować na reklamę ewentualnej reklamacji.

cenę prenumeraty "bez coveru"	cenę prenumeraty "z coverem"
3 miesiące - 9,00 zł	12 miesięcy - 49,60 zł
6 miesięcy - 19,00 zł	
9 miesięcy - 29,00 zł	
12 miesięcy - 39,00 zł	

UWAGA! Należy podać adres na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o numerze i cyfryfikacyjnym czytelności (prosimy podać przy przeliczeniu prenumeraty, numerze pisma, na którym będzie prenumerata oraz liczbie zamówionych egzemplarzy).

PRZEPISY I ARCHIWALIA

Kupon należy wypełniać wg poniższych cen, koniecznie z dołączeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamówionych numerów.

Nr	cenę	Nr	cenę	Nr	cenę
1	4,00 zł	14	10,00 zł	23	1,60 zł
2	3,00 zł	15	11,00 zł	24	1,60 zł
3	8,00 zł	16	1,40 zł	25	1,60 zł
4	1,00 zł	17	1,40 zł	26	1,60 zł
5	1,00 zł	18	1,40 zł	27	1,60 zł
6	1,00 zł	19	1,40 zł	28	1,60 zł
7	1,00 zł	20	1,40 zł		
8	1,00 zł	21	1,40 zł		
9	1,00 zł	22	1,40 zł		

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ

1 zł - 80 gr.
2 zł - 80 gr.

■ W ZESTAWACH TANIEJ:

zestaw 1 (całkowicie od 6 do 28) 16,00 zł
zestaw 2 (rozróżni 1994) 7,50 zł
zestaw 3 (od 6 do 7) 1,30 zł
zestaw 4 (od 6 do 15) 9,00 zł
zestaw 5 (od 8 do 15) 7,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 28) 10,00 zł
zestaw 7 (długość dowolna od 6 do 25) 1,50 zł
zestaw 8 (krótkość dowolna od 6 do 25) 2,30 zł
zestaw 9 (całkowicie dowolna od 6 do 25) 3,00 zł

1 zł
1,20 zł
1,50 zł
1,50 zł
1,50 zł
1,50 zł
1,50 zł
1,50 zł

MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZAKUPICIE ARCHIWALIAW OSOBIŚCIE W REDAKCJI - Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

**sprzedaż
prowadzą
również:**

ATAPOŁ
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67 38

KOMFANI
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-48

LANSER
ul. Skrzypka 1a
Ełbling
tel. (0-50) 33-43-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. J. M. Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna B/2
40-005 Katowice
tel. (0-33) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 82-58-43

KOSMOGONIK
ul. Brodowskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parcowa 105
63-435 Świdawa
tel. (0-64) 34-76-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-56-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-16-88

AVAX
ul. Różnicka 5/5
04-029 Warszawa
tel./fax (0-22) 10-69-55

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 21-87-73

DISCOMP
ul. Sady Zdobyci 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 58-59-83

RED JACKOL
„CD-ROM Bunker”
przejście podziemne pod
ul. Emili Pader, Warszawa
Dworzec Centralny, paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W Czajkowską
ul. Kiełczyńska 4/1, 01-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71 51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu 9⁰⁰ - 17⁰⁰

Sklep firmowy:
ul. Irzyńskiego 25A, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80 18
Czynne poniedziałek - piątek w godz. 9⁰⁰ - 20⁰⁰
Sobota-Niedziela w godz. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

fragment naszej oferty

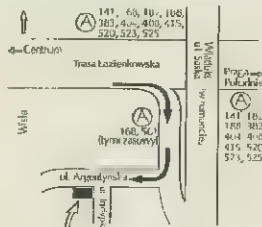
C.R.Y.	
SF Yon Pak vol. 04 (10xCD)	159
Battle Boss!	149
Battle Isle 2	119
Battle Isle 3 (2xCD)	169
Creme Patrol (publika instr.)	99
Creme Patrol 2 (Dug War (publika instr.)	99
Converged & Corvus	149
Conqueror No Remorse	179
Cyberia (publika instr.)	94
Descent (publika instrukcja)	129
Dr. Dragon MacCap Chase & game pad	129
Dungeon Master 2 (publika instrukcja)	139
Flight Unlimited	179
FL Fighter	160
Glance Gam (publika instrukcja)	189
Hexen	139
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (publika limit + pakiet)	99
Mega Pak vol. 3 (2xCD)	149
Mega Pak vol. 4 (publika instr., 11xCD)	163
Monty Python 3 (publika instrukcja)	109
NBA Jam (publika instrukcja)	169
Need for Speed (publika instrukcja)	134
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (publika instr., 2xCD)	165
Primal Krypt (publika instrukcja)	119
Saints Call! Game at Bighorn	129
Sentinel Legend	159
Space Invaders (publika instr.)	69
Star Trek (publika instrukcja)	wkrótce
Tekwar	169
Time's Legacy (2xCD)	95
Unleash a Killing: Moon (publ. Tr)	159
Virtual Pool	159
Warcraft: Civs & Humans	169
Warcraft 2	wkrótce
Who shot Johny (kodki pl. instr.)	69

PROGRAMY	
3D Atlas	146
American Concise Encyclopedia	99
Chadwick & Sorely's Egg Thief	149
Chopin "Życie i twórczość" (produkt polski)	119
DK Encyclopedia of Nature	189
DK Encyclopedia of Science	189
DK Encyclopedia of Stars	wkrótce
DK History of the World	169
DK Incredible New Sections Showaway!	139
DK My First Incredible, Amazing Dict	139
DK P.B. Bora's Birthday Party	139
DK The Ultimate Human Body	169
DK The Way Things Work	169
DK World Reference Atlas	259
Euro Plus - jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus Pro - pięć poziomów (produkt polski)	499
Rybnik z "Jura"	19,00

cenę w nowych złotych, zawierając VAT

- Informacje dla odbiorców hurtowych:**
- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatowy (uwaga mały odbiórcy) najkorzystniejszy warunków na rynku
 - ponad 100 tytułów w ofercie gwarantujemy ciągłość dostaw
 - sprzedajemy produkty wysokiej jakości
 - zapewniamy stabilne, niskie ceny
 - działamy na największych rynkach handlowych
 - sprzedawane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

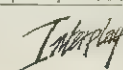
1. Już w sprzedaży Sony Playstation a także gry na te super konsole
2. Możecie u nas cheaper! każdy sprzedawany przez nas produkt
3. Leczamy, oraz pomagamy wybrać odpowiednie programy
4. Nasze ceny należą do najniższych w kraju
5. Pamiętajcie, że nie znajdujemy się w centrum, to do jeżdżicie do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
6. Dzięki nam będziecie mieć kontakt z nowościami z całego świata

...już są!
...Hexen 189 zł
...Battle Isle 3 (2xCD) 169 zł
...NBA Jam 169 zł
...MegaPak 4 (11xCD) 169 zł
...Dungeon Master 2 139 zł
...wkrótce...
... Stonekeep
... Warcraft 2
...11th Hour

Wylaczny dystrybutor



Autoryzowany dystrybutor



R A T Y G

PENTIUM 60 MHz, 420 HDD Y MONITOR KOLOR LR R TYLKO 3200 zł!!! G

Zmiana nazwy: Action Detal to dawny Sonic

KOMPUTERY

KOMPUTER 486 DX/2 66 MHz PCI	- od 2,365 zł	KOMPUTER PENTIUM 75 MHz PCI	- od 3,356 zł
KOMPUTER 486 DX/2 80 MHz PCI	- od 2,379 zł	KOMPUTER PENTIUM 90 MHz PCI	- od 3,615 zł
KOMPUTER 486 DX/4 100 MHz PCI	- od 2,512 zł	KOMPUTER PENTIUM 100 MHz PCI	- od 3,753 zł
KOMPUTER 486 DX/4 120 MHz PCI	- od 2,589 zł	KOMPUTER PENTIUM 120 MHz PCI	- od 4,061 zł
		KOMPUTER PENTIUM 133 MHz PCI	- od 4,696 zł

W skład zestawu wchodzi: PŁYTA PROCESOR, 4MB RAM (PENTIUM - 8MB), FDD 3.5", DYSK TWARDE (od 270MB), MONITOR LR, SVGA 512 (PENTIUM - 1MB), OBUDOWA MINITOWER, MULTI I/O

GRY

Najnowsze tytuły: MORTAL KOMBAT 3, FURRY 3, FADE TO BLACK, PRIMAL RAGE I INNE
10% zniżki na gry kupione razem z komputerem.

CD ROMY DODATKI GŁOŚNIKI KARTY MIZYCZNE ACTION REPLAY

☺ Nasze komputery są dobre, bo są tanie i dobre!

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Wesółych Świąt i Do Sięgo Roku życzymy wszystkim naszym obecnym i przyszłym Klientom!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres - z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC

ACTION TECHER	2,50	1. HANDBALL PL	45,00
1. ALIEN BREED	36,80	2. HARPON 2	78,00
2. ALIEN BREED TOWERAS 3LT	45,00	3. HEMBALL 2	47,00
3. ARCADE POOL	45,00	4. HIGH SEAS TRADER	55,00
4. ARMORED FIST	69,00	5. Hired GUNS	58,80
5. BATTLESHIP RETURNS	70,00	6. HUMANS 2	28,80
6. BATTLESHIP	14,00	7. INTERVIEW GALACTICA	19,90
7. BIONIC COMMANDO	16,00	8. INDIAN JONES ACTION	14,00
8. BUL KANI	15,00	9. JUNGLE ARCADE	57,70
9. BURL TAIL FOOTBALL	28,50	10. INFERNO	145,00
10. BUREAU 13	18,50	11. INFERNO SPECIAL EDITION	170,00
11. BURTHIA	39,50	12. INNOCENT UNTIL CAUGHT	45,50
12. BLAZZ ADAMS RACE	44,50	13. JAMES 2	37,00
13. CADREVER	24,40	14. KAJIKO KOKOSZ	45,00
14. CAMPARK 2	98,50	15. KING'S QUEST 1	30,50
15. CAR AND DRIVER	30,50	16. KLIK & WYŚLIJ	61,00
16. CARRIER COMMAND	14,00	17. KLOSOS	56,00
17. CLASSIC COLLECTION GRY	30,50	18. LAMORPHIN	39,00
18. COLONIZATION PL	8,40	19. LEGEND OF VALCOUP	24,40
19. CRASHY CARPS 2	16,00	20. LEMURS SLIT R	79,00
20. CRYSTALS OF ARBORIA	24,00	21. LIGA POLSKA MANAGERS	29,00
21. CRASHY CARPS 3	28,00	22. LUNGS - GOLF	18,50
22. DAWN PATROL	97,00	23. LOW BLOW	29,50
23. DE SEPT SHINE	61,00	24. L'UNION EST ENTE PL	35,00
24. DE BRACHIA	16,30	25. METAL M TANI	29,00
25. DUCHESS MASTER	24,40	26. MICROPROSE SOCCER	14,80
26. EUROSCOP	26,00	27. MADWINTER 2	24,40
27. F IS STRIKE EAGLES	67,00	28. MIA & MAROLA	57,20
28. F IS STRIKE EAGLES 2	16,20	29. OPERATION COMBAT 2	24,00
29. F IS STRIKE EAGLES 3	61,00	30. OPERATION HARBOR	14,80
30. FLY OF THE AMAZON QUEEN	22,50	31. OPERATION STEALTH	24,40
31. FLY OF THE FURIES	57,40	32. OVERLAP	54,70
32. FLY OF THE WARS	24,40	33. POKIE STRIK	67,00
33. GENE SIA	30,00	34. PATRIOT	42,50
34. GRAND PRIX UNLIMITED	22,50	35. POLICEGRO 1939	32,00
35. GUNSHIP 2000	20,50	36. PLOT QUEST 1	30,50
36. HAIL OF FATE PL	65,00	37. PRIVATEER	74,00
		38. QUANTUM	29,60
		39. QUT ST FOR GLORY 1	38,50

1. RALLY CHAMPIONSIPS	34,70	1. WINTER SUPERSPORTS	22,10	1. LOST ECHO	132,00
2. RAMPART	18,30	2. WOLFPACK	56,00	2. MACRAVELL	154,00
3. RETRIBUTION	85,00	3. WORLD CLIP YE AR 8 (4 g y)	85,00	3. MAGIC CARPET 2	134,00
4. RETURN OF THE PHANTOM	41,00	4. X-COM Terror z Tajem	84,00	4. NAPOLEON	88,80
5. RICK DANGEROUS 1	14,80	5. 10-12 PACIFIC AIR WAR	71,00	5. NAVY STRIKE	16,90
6. RICK DANGEROUS 2	14,80	6. A4 NETWORKS	129,80	6. NEED FOR SPEED	32,00
7. RISKY WOODS	16,30	7. ARMORED FIST	51,00	7. NHL HOCKEY 95	46,80
8. ROBERTO	14,80	8. ASSTER - CASSAP'S CHAL	18,00	8. NOWAST 789	76,00
9. ROCKET	23,50	9. L'ATLAS OF EUROPE	91,50	9. OPERATION	42,00
10. SABRE TEAM	40,00	10. BUCKINGHORE	105,00	10. PRINCE IN THE PARK	129,90
11. SCOTTISH OPEN	81,00	11. CROOKINGS	36,00	11. PHANTASMACEDIA	150,00
12. SHADOWMASTER	81,00	12. CUBERT HULL - HOCKEYS	28,90	12. PICTURE PERFECT GOLF	58,80
13. SHADOWLANDS	16,30	13. CAPITALISM	122,00	13. PRIMAL RAGE	118,00
14. SOKETS	34,00	14. CHADS CONTROL	126,00	14. PRINCE OF ICE	45,00
15. SOCCER KID	40,00	15. CHAOS ENGINE	68,20	15. PYROTECHNIA	54,00
16. SOCCER MANAGER	18,00	16. CIVIL WAR	58,00	16. RALLY CHAMPIONSIPS	67,00
17. SPACE 4 WEST 1	30,50	17. COMBAT AIR PATROL	109,00	17. REBORN OF ICE	91,00
18. SPY MASTER	23,50	18. COMMAND & CONQUER	147,00	18. SCOTTISH HOCKEY	70,00
19. STAR GUN SADER	81,50	19. CRASHED - NO REMORSE	74,00	19. SOCCER SUPERSTARS	69,50
20. STARGAZER	24,00	20. CRASHED - NO REMORSE	74,00	20. SPACE QUEST 6	107,90
21. STORM MASTER	24,00	21. DARTS - JENSEN ENCAUNTER	131,00	21. SPACE SHUTTLE	51,20
22. STUNT CAR PACER	14,50	22. DISWORLD	58,00	22. STAR CRUSHER	26,50
23. TASK FORCE	67,00	23. DRAGONS M CHASE	129,00	23. STAR EATING	153,00
24. T. LEONARD	47,00	24. ENDURE (3 g y)	36,50	24. SUPER STRIKE FIGHT RET	94,00
25. T. LEONARD	115,00	25. F-14 FALLET DEFENDER	109,00	25. SUPER STRIKE COMMANDER	45,00
26. THE GAME'S	23,50	26. FADE TO BLACK	12,00	26. TERMINAL VELOCITY	88,00
27. THE GAME'S	79,00	27. FLIGHT OF AMAZON QUEEN	87,00	27. THE BITMAP COMPILATION	59,80
28. TORNAO	57,30	28. FLIGHT UNLIMITED	77,00	28. THE GREATEST	78,00
29. TRANSFIRE TCGOON	58,80	29. FRONTIER FIRST ENCOUNTER	91,00	29. UNIVERSE	47,00
30. TIGOLS	29,80	30. F-14 FALLET DEFENDER	109,00	30. V.I.P. HOCKEY	100,00
31. TYRAN	36,00	31. HAMMER OF THE GODS	90,00	31. VIRTUA CHESS	115,00
32. UT-99A	30,50	32. HEMBALL 2	47,00	32. VORTEX	58,90
33. V.I.P. HOCKEY	104,00	33. HELLELLO ZONE	50,00	33. WALLS OF HOME	91,00
34. V.I.P. HOCKEY	104,00	34. INFERNO	145,00	34. WING COMMANDER 2	46,00
35. V.I.P. HOCKEY	104,00	35. INFERNO SPECIAL EDITION	170,00	35. WING COMMANDER ARMADA	69,00
36. V.I.P. HOCKEY	104,00	36. KILL & PLAY	105,00	36. WINGS OF GLORY	102,00
37. V.I.P. HOCKEY	104,00	37. KILL & PLAY	105,00	37. WOLFPACK	54,00
38. V.I.P. HOCKEY	104,00	38. KILL & PLAY	105,00	38. WOODRUFF	58,00
39. V.I.P. HOCKEY	104,00	39. KILL & PLAY	105,00	39. X-BOX	65,00
40. V.I.P. HOCKEY	104,00	40. KILL & PLAY	105,00		

SoftwareClub

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkostwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są zwrócone
Po produkcji pierwszego produktu lubowiz o: z ruz kartę członkowską.
Skłamy i chęć wam

**karta BIAŁA 5 % rabatu**

Aby ją otrzymać trzeba dopłać
zakupów powyżej 430 zł



Karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dać konia
złoty pow. powyżej 800 zł.

**karta ZłOTA 15 % rabatu**

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejsie na wyzsze karty odbywa sie automatycznie po przekroczeniu w/w kwoty

- Posiadacze kart członkowskich uzyskują:
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
 - aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
 - materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)
 - telefoniczną pomoc techniczną



W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży
detalicznej w naszych sklepach
Wszyscy klubowicze otrzymują prasę bezpłatnie

**ZAPOWIEDZI
GRUDZIEŃ (PC):**

11TH HOUR
AJEN ODYSSEY
ASCENDANCY
DOMANCHE VS WEREWOLF
CYBERMAGE
DE MOUTON DEREY
F1 GRAND PRIX 2
HIFA SOCCER 89
FIGHTER DUEL
HEART OF DARKNESS
INDY CAR RACING 2
MACINAVELLE
MTCAPACK 4
MOUTAN COIL
RESURRECTION (CYBERIA 2
RING CYCLE
ROAD WARRIOR
SCIF AMER
TILT
TOP GUN
WING COMMANDER 4


**W SPRZEDAŻY
RÓWNIEŻ:**

180 tytułów CD i KM
P. Shoreware

-40 tyt. j.ów. CD ROM
użytkowych na IBM PC np
3D ATLAS 146 zł
GRÖLER ENC. 95.60 zł
ANIMALS ZOO 46 zł
AUTO ALMAN. 95.73 zł
MS ENCARTA 95 : 149 zł

50 tytułów o tematyce
militarnej na IBM PC

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ:

 telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114

-listownie :

CLOCK BURO HANDLOWE

WARSZAWA 01-856 ul. Perzyskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku góry
pyta, prosząca władzę śledzącą koszty, zważywszy z tymczasem ponosił firma CUBIK

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA

CD-ROM IBM PC, AMIGA CD32
AMIGA CDTV, A570
JAGUAR, SONY

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK COLLECTOR'S EDITION STM	1000
10 PAK VOL 3	1000
AL LINSER JR: RACING	
ALONE IN THE DARKS	B,P
BATTLE BEAST	B
BATTLE BLOOD	B
BATTLE ISLE 2	B
BIG RED ADVENTURE	B,P
HIGH-ROBE	B,P
BLOODWINGS	B,P
BURN A 13	B
CIVIL WAR	B,P
COMMAND AND CONQUER	B,P
CRUSADER NO REMORSE	B
CYBERIA	B
CYBERWAR	400,B
DARK FORCES	
DEADLY ENCOUNTER	300,B,P
DISC WORLD	B,P
EDUCATION	B
EMERSON LORE	B,P
ENIGMA	B,P
EUROPEAN WAR	B,P
EUROPEAN WAR 2	B,P
EUROPEAN WAR 3	B,P
EUROPEAN WAR 4	B,P
EUROPEAN WAR 5	B,P
EUROPEAN WAR 6	B,P
EUROPEAN WAR 7	B,P
EUROPEAN WAR 8	B,P
EUROPEAN WAR 9	B,P
EUROPEAN WAR 10	B,P
EUROPEAN WAR 11	B,P
EUROPEAN WAR 12	B,P
EUROPEAN WAR 13	B,P
EUROPEAN WAR 14	B,P
EUROPEAN WAR 15	B,P
EUROPEAN WAR 16	B,P
EUROPEAN WAR 17	B,P
EUROPEAN WAR 18	B,P
EUROPEAN WAR 19	B,P
EUROPEAN WAR 20	B,P
EUROPEAN WAR 21	B,P
EUROPEAN WAR 22	B,P
EUROPEAN WAR 23	B,P
EUROPEAN WAR 24	B,P
EUROPEAN WAR 25	B,P
EUROPEAN WAR 26	B,P
EUROPEAN WAR 27	B,P
EUROPEAN WAR 28	B,P
EUROPEAN WAR 29	B,P
EUROPEAN WAR 30	B,P
EUROPEAN WAR 31	B,P
EUROPEAN WAR 32	B,P
EUROPEAN WAR 33	B,P
EUROPEAN WAR 34	B,P
EUROPEAN WAR 35	B,P
EUROPEAN WAR 36	B,P
EUROPEAN WAR 37	B,P
EUROPEAN WAR 38	B,P
EUROPEAN WAR 39	B,P
EUROPEAN WAR 40	B,P
EUROPEAN WAR 41	B,P
EUROPEAN WAR 42	B,P
EUROPEAN WAR 43	B,P
EUROPEAN WAR 44	B,P
EUROPEAN WAR 45	B,P
EUROPEAN WAR 46	B,P
EUROPEAN WAR 47	B,P
EUROPEAN WAR 48	B,P
EUROPEAN WAR 49	B,P
EUROPEAN WAR 50	B,P
EUROPEAN WAR 51	B,P
EUROPEAN WAR 52	B,P
EUROPEAN WAR 53	B,P
EUROPEAN WAR 54	B,P
EUROPEAN WAR 55	B,P
EUROPEAN WAR 56	B,P
EUROPEAN WAR 57	B,P
EUROPEAN WAR 58	B,P
EUROPEAN WAR 59	B,P
EUROPEAN WAR 60	B,P
EUROPEAN WAR 61	B,P
EUROPEAN WAR 62	B,P
EUROPEAN WAR 63	B,P
EUROPEAN WAR 64	B,P
EUROPEAN WAR 65	B,P
EUROPEAN WAR 66	B,P
EUROPEAN WAR 67	B,P
EUROPEAN WAR 68	B,P
EUROPEAN WAR 69	B,P
EUROPEAN WAR 70	B,P
EUROPEAN WAR 71	B,P
EUROPEAN WAR 72	B,P
EUROPEAN WAR 73	B,P
EUROPEAN WAR 74	B,P
EUROPEAN WAR 75	B,P
EUROPEAN WAR 76	B,P
EUROPEAN WAR 77	B,P
EUROPEAN WAR 78	B,P
EUROPEAN WAR 79	B,P
EUROPEAN WAR 80	B,P
EUROPEAN WAR 81	B,P
EUROPEAN WAR 82	B,P
EUROPEAN WAR 83	B,P
EUROPEAN WAR 84	B,P
EUROPEAN WAR 85	B,P
EUROPEAN WAR 86	B,P
EUROPEAN WAR 87	B,P
EUROPEAN WAR 88	B,P
EUROPEAN WAR 89	B,P
EUROPEAN WAR 90	B,P
EUROPEAN WAR 91	B,P
EUROPEAN WAR 92	B,P
EUROPEAN WAR 93	B,P
EUROPEAN WAR 94	B,P
EUROPEAN WAR 95	B,P
EUROPEAN WAR 96	B,P
EUROPEAN WAR 97	B,P
EUROPEAN WAR 98	B,P
EUROPEAN WAR 99	B,P
EUROPEAN WAR 100	B,P

AMIGA CD32 wybrane tytuły

[illegible]

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

[illegible]**SKLEP FIRMOWY**

Epitafio Dmochalskiego

- **ul.Prosto**

en Parisko

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia:
PCN-PIATEK 10 00-18.00
SOBOTA 10 00-15.00

620-42-48
www.114

POSIADEM W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE
DOSTĘPNE W POLSCE *PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ *ABY OTRZYMAĆ
SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYSŁAŻ ZAOPŁACANĄ KOPERTĘ ZWROTNIĄ I INFORMACJE O TYPIE
POSIADEGANEGO KOMPUTERA *NAWIĄŻEMY WSF *i PRACZ Z AUTOMATAMI GIER I DYSTYBUTORAMI
PROGRAMÓW *PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ
KOSZTY WYSYŁKI *ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY
ULICY GEN. ABRAHAM 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKA OD 10.00 DO 18.00
PRZEDŁAWIONA OFERTA TO ZAŁĘCZYME FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...



MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@p.pia.m.pl

PC CD ROM

AMIGA

IBM PC

CD 32

COMMODORE 64

ATARI XE

... nadal w ofercie!

**Zdrowych i radosnych Świąt
Bożego Narodzenia,
Szczęśliwego Nowego Roku,
życzy wszystkim swoim
przyjaciółom, klientom,
współpracownikom i
sympatykom
MIRAGE SOFTWARE.**

**Z okazji świąt oferta
specjalna ...**

**wszystkie zamówienia do
31.01.1996 realizowane będą
z 10% rabatem**

**do każdego zamówienia na
Amigę powyżej 50,00 zł
program gratis**

**do każdego zamówienia na
PC powyżej 100,00 zł
playable demo gry**

**do każdego zamówienia na
CD-ROM powyżej 200,00 zł
niepospodzianka**

**WIELKA
PROMOCJA
ŚWIĄTECZNA**

NA GWIAZDKĘ

wiele nowych programów, a także:

NOWE CENY NA JAGUARA

CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER

ZA JEDNĄ 630,00 zł

NOWE CENY NA PROGRAMY

CARDTRICKE JUZ OD 79,50 zł

WIELE NOWOŚCI

JAGLINK, MEMORY TRACKCAPT

AMV NETWORKS elektronizacja, hit	128,00
ACTION SOCCER piłka nożna	7,00
ALONE IN THE DARK przygodowa	43,00
ALONE IN THE DARK 2 przygodowa	73,00
ALONE IN THE DARK 3 przygodowa	87,00
ALSTERIX planszowa przygodowa	135,00
BC RACERS dynamiczne wyścigi	60,00
BIOFFORE przygodowa	105,00
BUREAU 19 przygodowa	105,00
BURIED IN TIME 3D, przygodowa	7,00
CHAOS CONTROL strzelanina	135,00
CONANDE symulacja	61,00
COMAND & CONQUER 2CD hit	145,00
COMBAT AIR PATROL symulacja wojna	134,00
CRUSADER - NO REMOSE	134,00
DEAD...S ENCOUNTER hit	134,00
DISCWORLD przygodowa	103,00
DR DRAGO'S MADCAP CHASE	103,00
DRUG WARS hitowa strzelanina	99,00
DUNGEON MASTER 2 role playing	139,00
ENDCORE 3 gry, przygodowa, symulacja	36,00
EUROFIGHTER 2000 symulacja	7,00
FI GRAND PRIX 2 samochodowy	104,00
FADE TO BLACK przygodowa	89,00
FIGHTER WING symulacja wojna	89,00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN przyg.	78,00
FLIGHT UNLIMITED 3-D	163,00
FOOTBALL LTD. manager piłkarski	163,00
FULL THROTTLER przygodowa, hit	168,00
FX FIGHTER walki wirtualne	85,00
GULLY przygodowa	81,00
HAMMER OF THE GODS role playing	47,00
HEART OF DARKNESS przygodowa	47,00
HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	47,00
HELL przygodowa	103,00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 199	134,00
HI-OCANE zaprawdzona	145,00
INFERNO symulacja kosmiczna	170,00
INFERNO SPEC. 3D, hitowa, T-shirt	46,00
KASPAROVBERGIE szachy-wirtualne	109,00
KLK & PLAY (PL) do robotów gier	98,00
KOSHAN CONSPIRACY przygodowa	134,00
LAST SOLINTY HUNTER hit, strzel.	104,00
LOST EDEN przygodowa	50,00
MAGIC CARPET 2 nowa wersja	134,00
MEGA RACE wyścigi	134,00
NEED FOR SPEED samochodowy, hit	118,00
OPERATION BABYCOON 3-D	118,00
PHANTASMAGORIA horror-przys.	118,00
PRIMAL RAGE walki dzikowat	126,00
PRISONER OF ICE przygodowa, hit	46,00
QUANTUM elektronizacja	79,00
RIDDLE OF MASTERS 199 przygodowa	103,00
RISE OF THE ROBOTS walki 3-D	72,00
SEA LEGENDS strzelanina	72,00
SCOTTISH OPEN walki golf	72,00
SHELLSHOCK symulacja 3-D	72,00
SILENT STEEL 400, przygodowa	132,00
STREAM 900 strzelanina	132,00
STRIP POKER PRO hit 10 lat	132,00
SUPER STRIKE COMMANDER 2	132,00
TERMINAL VELOCITY strzel.	134,00
TFX symulator lotniczy, super cokol	115,00
THE D&G runanka, przygodowa	160,00
THE LAST DYNASTY przygodowa	160,00
THUNDERHAWK 2 symulacja	7,00
TIME GATE cyfrowa, przygodowa	47,00
TOP GUN symulacja wojna	135,00
UNIVERSE, przygodowa	47,00
VIRTUA CHESSE super szachy	135,00
WETLANDS super strzelanina	7,00
WING COMMANDER ARMADA	67,00
WITCHAVEN zaprawdzona 3-D	7,00
WORMS rewalizacja straszna	7,00

ALIEN BREED 3D A1200, Doom	115,00
AMERICAN POKER strzelanina 10 lat	9,50
BATTLESHIP strzelanina	19,00
BATTLESHIP 2 strzelanina	52,00
BABARIAN hitowa	23,50
BALITA, FOOTBALL, sportowa	23,50
BRAIN FODDER strzelanina 3-D	39,50
BURNTIME strzelanina	61,00
CANNON FODDER 2 strzelanina	19,00
CRAZY CARS 2 wyścigi	24,00
CRYSTALS OF ARBOREA role play	24,00
CRYSTALFORCE przygodowa	39,50
CYTADELA strzelanina 3-D	39,50
DAN WILDER przygodowa 3-D	48,00
DAWN PATROL symulacja wojna	34,00
DOMAN walki historyczne	89,00
DREAMWEEB przygodowa	34,00
ENERGY MOVER logiczna	34,00
ESPERIMENT DELFIN	34,00
EPIC symulator kosmiczny	24,00
FEARS doomowata	58,00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	46,00
FOOTBALL GLORY piłka nożna	20,00
FOREST DUMP przygodowa	23,50
FRANKO bajkowy	29,50
GATE 2 FREEDOM przygodowa	58,00
GLOOM doomowata	24,00
GLADIAN strzelanina	24,00
GLADIAN 2000 symul. walki	47,00
HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	47,00
INTERCALARIUS doomowata	59,00
ISHAR 2 role playing	24,00
ISHAR 3 role playing	24,00
JAGUAR XJ200 wyścigi	30,00
JAMES POND 3 A1200 platformowa	10,00
JANOWSKI platformowa	21,00
JURAJSKI SEN platformowa	36,00
KAIKO I KOKOSZ przygodowa	36,00
KNIGHTS OF THE SKY symulacja	14,00
KRETAGE logiczna	36,00
LAMBORGHINI walki, testy 2	14,00
LAST SOLDIER platformowa	21,00
LIGA POLSKA MANAGER manager	30,00
LOST IN MINE logiczna	24,00
MAGICZNA KSIĘGA, przygodowa	35,00
MENTOR przygodowa	24,00
METAL MUTANT zaprawdzona	14,00
MISJA HAROLDIA przygodowa, 1070	36,00
MORPH A1200, platformowa	29,50
ORTOGRAF testowa ortograficzna	30,00
PEGHOGU PREZENT przygodowa	21,00
PINKIE PINKIE strzelanina	21,00
POLLE WALKI strzelanina	29,50
POLTERGEIST "technika" przygodowa	29,50
PROJECT BATTLEFIELD strzel.	52,00
ROBINSON'S REQUEM role playing	14,00
ROOSTER zaprawdzona	16,00
ROOSTER 2 zaprawdzona	39,50
*SABRE TEAM strzelanina	41,00
*SABRE TEAM A1200 strzelanina	41,00
*SODICER KID strzelanina	24,00
SPEEDWAY MANAGER 2 manager	24,00
STARBLADE przygodowa	11,00
STREET FUSILLI newelacja	58,00
*SUPER SKIDMARX mini wyścigi	28,00
SYNDICATE strzelanina	24,00
TAEKWONDO MASTER A1200	79,00
THE GAMES olimpiada	28,50
*THEME PARK strzelanina	47,00
TAPSYNTHEASURES platformowa	36,00
UNIVERSE przygodowa	36,00
VITAL LIGHT zaprawdzona	36,00
WILD CUP SOCCER sportowa	24,00
WIZAD platformowa	19,00
WOLFOULD platformowa	7,00
WORMS strzelanina	7,00

* program posiada specjalny wersję dla A1200

7 DNI 7 NOCY przygodowa pol.	7,00
ARMORED FIST strzelanina	61,00
BATTLESHIP strzelanina	19,00
BC RACERS dynamiczne wyścigi	62,00
BURIAL, FOOTBALL, sportowa	29,50
BURIAL 18 przygodowa	85,00
BURNTIME strzelanina	39,50
CANNON FODDER 2 strzelanina	61,00
COLONIZATION strzelanina	65,00
COMMANCHE symulacja wojna	61,00
CRAZY CARS 2 wyścigi	19,00
CRYSTALS OF ARBOREA role play	24,00
CUCKOO ZOO (PL) strzelanina	67,00
EPIC symulacja kosmiczna	27,00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN przyg.	75,00
FOOTBALL GLORY piłka nożna	51,00
FRONT LINES strzelanina	58,00
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi	29,50
GULLY przygodowa	85,00
HANO OF FATE (PL) przygodowa	46,00
HANNIBAL (PL) strzelanina	47,00
HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	58,00
HIGH BEAST TRADER strzelanina	29,00
HISTORIA POLSKI edukacyjna	145,00
INFERNO symulacja kosmiczna	170,00
INFERNO SPEC. 3D, hitowa, T-shirt	39,00
ISHAR 2 role playing	65,00
ISHAR 3 role playing	46,50
KA-50 HOKUM symulacja	85,00
KAIKO I KOKOSZ przygodowa	36,00
KLK & PLAY hitowa gra	36,00
KIDNAPING elektronizacja-strzelanina	39,00
LAMBORGHINI walki testy 2	59,00
LIGA POLSKA MANAGER '95 manager	29,50
LOW BLOW hitowa	25,00
MAGIC CARPET	85,00
METAL MUTANT strzelanina	21,00
MISJA HAROLDIA	18,00
ORTOGRAFIA PRO edukacyjna	42,00
POTRÓJNY strzelanina	7,00
RAMON'S SPELL przygodowa	21,00
ROBINSON'S REQUEM role playing	57,00
ROOSTER zaprawdzona	46,00
ROOSTER 2 zaprawdzona	39,50
SCOTTISH OPEN walki golf	72,00
SOCCER MANAGER manager	16,00
SOCCYTS przygodowa	38,00
SPY MASTER przygodowa	23,50
STARBLADE przygodowa	24,00
STORM MASTER strzelanina	28,50
SUBWAR 2050 (PL) symulacja	79,00
SYNDICATE (PL) strzelanina	65,00
6-VIRUS przygodowa, Win	46,00
TEENAGERY przygodowa pol.	115,00
TFX symulator lotniczy	23,50
THE GAMES olimpiada	79,00
THEME PARK strzelanina	39,00
UNICORN strzelanina	23,50
UNIVERSE przygodowa	47,00
WOLFFPACK strzelanina	45,00
WORMS strzelanina	7,00
X-COM: TERROR Z GEBIN (PL)	85,00

JAGUAR
64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

795.-zł

Cena detaliczna zawiera podatki VAT

1

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa

tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450

[0-22] 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTKA
a godzinach
10.00 - 18.00

Jżeli **CHCESZ** mieć **DOBRY I SZYBKÓ KOMPUTER** lub już go **MASZ** i stwierdzasz, że jest **ZA WOLNY**, a **NIE MASZ PIENIĘDZY** na jego rozbudowę - wymlań **ZADZWOŃ** do nas. **POMOŻEMY** Tobie **POZBYĆ** się tego **KŁOPOTU**.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,

PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.

a łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

- Bank udzielił Tobie kredytu **BEZ ŻYRANTÓW**.

- **JEDYNE** wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

- * **RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
- * **PRZYJMujemy W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY**
- * **DOSTAWY DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**

KUP RAZ A DOBRZE!

Amiga	RATA*	I wpłata 20%	CENA
CD32	35,-	166,-	660,-
A1200 + 630 HDD	109,-	419,-	2099,-
A1200	77,-	299,-	1490,-
A600	39,-	169,-	780,-
A500	33,-	130,-	650,-

Karty muzyczne	RATA*	I wpłata 20%	CENA
16-bit Stereo + 2głośniki	22,-	99,-	439,-
16-bit Stereo + CD-ROM + 2głośniki	49,-	199,-	969,-
DOS 6.22 i Win 3.11 PL	18,-	69,-	349,-
Windows 3.11 UPG do Win 3.11	15,-	69,-	299,-

Płyta główna PCI, Procesor Pentium Intel, 8 MB RAM, Magistrala PCI, Cache 256 KB, Floppy 1.44 MB 3.5", Sterownik PCI IDE, Karta grafiki SVGA PCI 1 MB, Klawiatura, Myśz z podkładką, Obudowa Mini Tower

BELL	RATA*	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Prędkość
BELL 486/33 4MB RAM	99,-	399,-	1999,-	—	—	420	—
BELL 486/33 4MB RAM	147,-	569,-	2849,-	—	kolor 14" LR	420	—
BELL 486/33 4MB RAM	155,-	599,-	2999,-	—	kolor 14" LR	420	—
BELL Pentium 75	197,-	762,-	3799,-	—	kolor 14" LR	850	—
BELL Pentium 75	239,-	922,-	4599,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL Pentium 75	239,-	999,-	4699,-	x4	kolor 14" LR	850	—
BELL Pentium 90	265,-	1022,-	5099,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL Pentium 100	275,-	1062,-	5299,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL Pentium 100	296,-	1143,-	5699,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20% *

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki) *

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych stolików pod komputer *

Oryginalne Płyta główna i Procesor Pentium 60, 75, 90, 120 MHz firmy Intel, Magistrala PCI, 8 MB RAM, Cache 256 KB, Floppy 1.44 MB 3.5", Twardy dysk w wymiennej ramce, Sterownik PCI IDE zintegrowany z płytą, Karta grafiki SVGA PCI 1 MB, Klawiatura 101 klawiszy, Myśz z podkładką, DOS 6.22, Windows for Workgroup 3.11 PL, Works 3.0 PL, Program "Pierwszy krok" - sem nauczyciela obsługi komputera, Program do automatycznej konfiguracji OPTILEX, Podręcznik użytkownika w języku polskim, Obudowa Desktop lub Tower

Optimus	RATA*	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Prędkość
Optimus Pentium 60	199,- 287,-	1120,- 841,-	4199,-	—	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 60	231,-	893,-	4459,-	x2	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 60	243,-	942,-	4699,-	x4	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 75	280,-	1083,-	5399,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 90	298,-	1153,-	5749,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 120	363,-	1404,-	6999,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus Pentium 133	389,-	1504,-	7499,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

Sprzedaż Wysyłkowa TOMSOFT
Gier Komputerowych
Termin realizacji: 10-15 dni
TYLKO 5 DNI!!!
OKAZJA! Ceny dwujęzyczne

PRZEDSTAWIAMY KILKA WYBRANYCH GIER:

IBM PC	Cena w zł
Blade of Destiny	24,00
Colonization PL	64,00
Hard of Fate PL	65,00
Harpoun II	71,00
High Seas Trader	84,00
Kajko i Kokosz	46,00
Klik and Play PL	64,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Magic Carpet	84,00
Omenia	20,00
Solity	34,00
Teasport	47,00
Word Translator	143,00

IBM PC-CD ROM

Air Power	141,00
Apache	175,00
Championship Manager II	175,00
Command & Conquer (CD)	142,00
Crusader No Remorse	138,00
Dark Forces	160,00
Decadent Encounter (CD)	161,00
Euro Plus Professional	490,00
Fate to Black	132,00
Hi Crime	131,00
Jagged Alliance	174,00
Kiki and Play PL	105,00
Last Bounty Hunter	65,00
Last Dynasty	132,00
Lemmings 3D	12,00
Load Star	193,00
Lost Eden	132,00
Magic Carpet II	84,00
Mortal Combat II	189,00
NBA Live '95	84,00
Need for Speed	118,00
NHL Hockey '95	178,00
PC Campaign	161,00
Pika Tox Gall '95	175,00
Phantasmagoria (VCD)	169,00
Primal Rage	118,00
Prisoner of Ice	125,00
Spy Jan Quest II	108,00
Star Wars Pin	132,00
Super Memo 7.5	170,00
Tekno (William Shatner's)	181,00
Transcendence	142,00
Tron: A Killing Moon	156,00
Wing Commander II (CD)	145,00

AMIGA

Alien Breed 2D (A1200)	113,00
Alien Breed Tower Assault	86,00
Antikala Pro 2.0	86,00
Cyballia	39,00
Doman	30,00
Gloom (A1200)	66,00
Harold's Mission	30,00
It's a 3D	37,00
Liga Polska Manager	19,00
Speedway Manager II	23,00
Super Memo 5.0	48,00
Super Skidmarks	46,00
Zawall	63,00

CD-32

Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	117,00
Cannon Fodder	60,00
Firax	71,00
Flint	83,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Glossary Encyklopedia	98,00
Guardian	45,00
Gunship 2000	137,00
UltiDiv	133,00
Macromax	67,00
Pinball	11,00
Pinball 2	11,00
Pinball 3	11,00
Pinball 4	11,00
Pinball 5	11,00
Pinball 6	11,00
Pinball 7	11,00
Pinball 8	11,00
Pinball 9	11,00
Pinball 10	11,00
Pinball 11	11,00
Pinball 12	11,00
Pinball 13	11,00
Pinball 14	11,00
Pinball 15	11,00
Pinball 16	11,00
Pinball 17	11,00
Pinball 18	11,00
Pinball 19	11,00
Pinball 20	11,00
Pinball 21	11,00
Pinball 22	11,00
Pinball 23	11,00
Pinball 24	11,00
Pinball 25	11,00
Pinball 26	11,00
Pinball 27	11,00
Pinball 28	11,00
Pinball 29	11,00
Pinball 30	11,00
Pinball 31	11,00
Pinball 32	11,00
Pinball 33	11,00
Pinball 34	11,00
Pinball 35	11,00
Pinball 36	11,00
Pinball 37	11,00
Pinball 38	11,00
Pinball 39	11,00
Pinball 40	11,00
Pinball 41	11,00
Pinball 42	11,00
Pinball 43	11,00
Pinball 44	11,00
Pinball 45	11,00
Pinball 46	11,00
Pinball 47	11,00
Pinball 48	11,00
Pinball 49	11,00
Pinball 50	11,00
Pinball 51	11,00
Pinball 52	11,00
Pinball 53	11,00
Pinball 54	11,00
Pinball 55	11,00
Pinball 56	11,00
Pinball 57	11,00
Pinball 58	11,00
Pinball 59	11,00
Pinball 60	11,00
Pinball 61	11,00
Pinball 62	11,00
Pinball 63	11,00
Pinball 64	11,00
Pinball 65	11,00
Pinball 66	11,00
Pinball 67	11,00
Pinball 68	11,00
Pinball 69	11,00
Pinball 70	11,00
Pinball 71	11,00
Pinball 72	11,00
Pinball 73	11,00
Pinball 74	11,00
Pinball 75	11,00
Pinball 76	11,00
Pinball 77	11,00
Pinball 78	11,00
Pinball 79	11,00
Pinball 80	11,00
Pinball 81	11,00
Pinball 82	11,00
Pinball 83	11,00
Pinball 84	11,00
Pinball 85	11,00
Pinball 86	11,00
Pinball 87	11,00
Pinball 88	11,00
Pinball 89	11,00
Pinball 90	11,00
Pinball 91	11,00
Pinball 92	11,00
Pinball 93	11,00
Pinball 94	11,00
Pinball 95	11,00
Pinball 96	11,00
Pinball 97	11,00
Pinball 98	11,00
Pinball 99	11,00
Pinball 100	11,00

Pełny katalog wysyłkowy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej za darmo.

Posiadamy w sprzedaży całą ofertę oprogramowania, w tym także oprogramowanie użytkowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne.

Rozpoczynamy sprzedaż wysyłkową wszystkich tytułów firmy Logitech po promocyjnych cenach.

Podane w zbliżonych cenach dodatkowo zawieszony podatek VAT.

Przygotuj plany przydatne (kosztowniki).

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Każda gra z polską instrukcją! Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alien Breed 3D	119,50	Fiers and Ice	45,10	Summer Olympic	46,40
Alien Breed Tower Assault	84,20	Gloom	73,20	Super Stardust	73,90
Alien Terrain Racing	74,40	Guardian	46,40	Superfrog	39,00
Alien Breed 3D A1200	115,00	Kinpin	51,20	Super Skidmarks	70,80
Alien Breed Tower Assault	58,80	Overkill + Lunar-C	29,30	Surf Ninjas	46,40
Alien Terrain Racing	72,00	Roadkill	51,20	Troils	46,40
Apolya	25,00	Sensible Soccer	42,70	Whales Voyage	46,40
Arca Pool	32,90	Soccer Superstars	58,50	Whizz	58,60
Arca Pool	32,90				
Battle Blows Galactic A1200	73,90				
Bridges of Drakula	22,00				
Campaign 2	89,00				
Cardiack	19,50				
Chaos Engine	36,50				
Collection vol. one Battle Blows	58,80				
+ Superfrog + Overdrive	51,20				
Crystal Dragon	28,00				
Dangerous Streets	89,00				
Dawn Patrol	17,00				
Demon Blue	89,00				
Dreamweb A 1200	51,20				
Dreamweb	51,20				
Dreamweb Dalfin	34,00				
Euro Soccer	28,00				
F17 Challenge	36,00				

Amiga

Alien Breed A1200	29,30	Fantastic Dizzy	32,90	Qwak	39,00
Alien Breed	29,30	Fiers A1200	54,00	Rally Championship A500+A600	42,70
Alien Breed 3D A1200	115,00	+ Rights of the Intruder	26,80	Rally Championship A1200	54,90
Alien Breed Tower Assault	58,80	Fury of the Furries	52,50	Readkill A1200	32,90
Alien Terrain Racing	72,00	Gear Works	28,00	Seek and Destroy	39,00
Apolya	25,00	Genesis	52,50	Soccer Superstars A1200	59,50
Arca Pool	32,90	Gloom A1200	58,00	Soccer Superstars	58,50
Arca Pool	32,90	Guardian A1200	32,90	Super Skidmarks	41,50
Battle Blows Galactic A1200	73,90	Harold's Mission	52,00	Super Stardust A1200	73,90
Bridges of Drakula	22,00	High Seas Trader A1200	51,20	Surf Ninjas A1200	28,00
Campaign 2	89,00	Hyper Skunk (ang-pol, pol-ang)	22,00	Tornado	57,30
Cardiack	19,50	Kinpin	40,30	Total Carnage A1200	22,00
Chaos Engine	36,50	Liga Polska Manager '96	39,60	Troils A1200	25,70
Collection vol. one Battle Blows	58,80	Lost in Mine	30,50	Troils	23,20
+ Superfrog + Overdrive	51,20	Mentor	35,00	Ultimate A1200	34,00
Crystal Dragon	28,00	Metal Combat	30,50	Whizz A1200	39,20
Dangerous Streets	89,00	Novapoint	36,60	Whizz	31,70
Dawn Patrol	17,00	Oscar A1200	25,60	Winter Supersports	23,20
Demon Blue	89,00	Oscar	25,60	World Cup Year '94	19,50
Dreamweb A 1200	51,20	Out to Lunch A1200	29,30	Wissable	
Dreamweb	51,20	Overdrive	24,40	Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager '93/94	76,90
Dreamweb Dalfin	34,00	Overkill A1200	29,30	Worlds of Legend	46,40
Euro Soccer	28,00	Project-X	39,00	Zoewell	89,50
F17 Challenge	36,00				

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	Navy Strike	104,90	Syr. Lang. Syr. + mikrofon	98,80
Atlas of Europa	91,50	Picture Perfect Golf	98,80	Tornado	61,00
Civil War	98,60	Rally Championship	87,10	Ultimate Body Blows	84,20
Capitalism	122,00	Soccer Superstars	69,50	+ Walls of Rome	51,20
Dawn Patrol	101,30	+ Space Shuttle	51,20	Whizz	39,00
Dreamweb	101,30	Syracuse Language System Jr.		World Cup Year '94	
+ Jack Nicklaus Golf	51,20	Syracuse Language System Sr.		Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager '93/94	51,50
Kinpin	51,20			+ Worlds of Legend	51,20
Napoleon	98,60				

PC

Alien Breed	35,60	Gear Works	22,00	Surf Ninjas	25,00
Alien Breed Tower Assault	67,80	Genesis	52,50	Tornado	57,30
Arca Pool	46,10	Harold's Mission	52,00	Troils	25,60
Campaign 2	98,80	High Seas Trader	58,50	Ultimate Body Blows	75,90
Classic Collection (4 gry)	34,00	Jonny Quest	26,10	Valhalla	46,40
Dangerous Streets	26,00	Jungle Strika	46,80	Virtuoso	49,60
Dawn Patrol	98,80	Liga Polska Manager '95	39,00	Walls of Rome	46,40
Demon Blue	17,00	Dacar	30,50	Whizz	35,20
Dreamweb	98,80	Overdrive	59,60	Winter Supersports	23,20
Euro Soccer	26,00	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Evasive Action	48,80	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager '93/94	89,00
Front Lines	58,50	Soccer Superstars	89,50	+ Worlds of Legend	46,40
Fury of the Furries	52,50	Superfrog	59,80		

W OKRESIE PRZEDSIĄWIECZNYM SUPER OFERTA - NIŻSZE CENY

ZAMÓW KATALOG JUŻ DZIŚ ZNAJDIEM W NIM WSKAZKĘ INFORMACJE

- Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać nr typ komputera).

Lipieńska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90 fax (0-2) 663-92-98

PLASTIC LITTLE - THE ADVENTURE OF CAPTAIN TITA

Projekt poeci: Satoshi Urushibara. Reżyseria: Kinji Yoshimoto.

Film przygodowy zrealizowany w konwencji Science Fiction. Akcja rozgrywa się na planecie YIET A zbudowanej z ciekłych gazów. Mieszkańcy żyją na sztucznych, latających kontynentach, podtrzymywanych przez urządzenia grawitacyjne, które zaprojektował prof. Nalerow Mordish. Głównymi bohaterkami filmu są ELIZE – córka profesora, oraz TITA – pabli kapitan statku CHA-CHA MARU. Osnową akcji filmu jest ucieczka obu bohaterów przed pościgiem ze strony zagnanych władzy wojskowych, którzy pragną wydrzeć Elize tajemnicę prac jej ojca.

Czas trwania: 48 minut.

Dla widzów od lat piętnastu.

15



The power to make in the weapons
from the world of the past



Co było dalej?

Baloo

ścigana przez wojsko i to, że tylko ona wie jak zniszczyć te broń, która powstała w wyniku prac jej ojca. Tita natomiast opowiada że statek „Cha-Cha-Maru” wraz z załogą odziedziczyła po swoim tacie, który zaginiął na morzu, oraz wyjaśnia na czym polega jej praca łowcy morskich zwierząt. W tym samym czasie nawigator Nicol i mechanik Roger w skwa-



What are the things
that drive each of the people

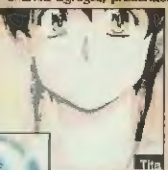
Mel



zakupy, wpada na nią uciekająca przed żołnierzami Elize. Oczywiście, Tita postanawia pomóc dziewczynie nie w kłopotach i razem uciekają ostrzeżeni przez pościg. Wkrótce morder po mawlniczej eksplozji rozpada się na ka-

lungach podglądając kąpiące się dziewczyny z zawieszono pod sufitem wielkiego akwarium. Nicolowi z wrażeń puszcza się krew z nosa. Tita spostrzegłszy podglądaczę uruchamia agregat, przeznaczony pierw-

otnie do uspokajania skrzywionych morskich zwierząt. Obaj N-



Tita

Ze zrozumiałych względów zmniejszeni jesteśmy mocno okroić wątek „Jazeniowy”...



Wow! A high pressure underwater scopol

Elize

walki, a ona lęduje w rzece. Mimo tego udaje się im dotrzeć do statku, gdzie czeka na

nie zdumiona załoga. Tita wyjaśnia swoim ludziom sytuację i postanawia pomóc Elize. Za namową Mel, pokadowej lekarki, obie dziewczyny idą się odwieźć (oczywiście w stroju Ewy) do niesamowitej „Jazienki” określonej, która wygląda raczej jak wielka łazienka połączona z basenem, ogrodem botanicznym i czymś jeszcze. Elize wyjaśnia Titce dlaczego jest

...nie możemy wyobrazić sobie te widoki skoro chłopakowi pucila się aż krew z nosa.

col i Roger wychodzą z tej opresji mocno zelektryzowani. Tita kwituje ich zachowanie wdzięcznym: „Chociemli zbroczyńcy”.

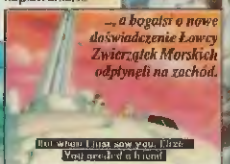
Reszta filmu to nieprzerwany ciąg przygód dziewczyny oraz całej załogi statku „Cha-Cha-Maru”, trudno jest opisać cały film z prozaicznego powodu braku miejsca.



What is the thing that makes you feel

Elize

...a bogalsi a nowe do świadczenie Łowcy Zwierząt Morskich odpręgnęli na zachód.



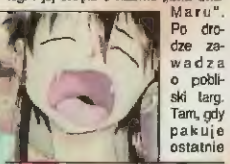
But what I like saw you, Tita
You are a different

Akcja Plastic Little zaczyna się w tajnej, podmorskiej stacji wojskowej gdzie profesor Nalerow pracuje nad nowym wynalazkiem – uzyskiwaniem energii z grawitacji planety. Dowiaduje się jednak, że armia pod dowództwem gen. Guizela rzuca zamiar wykorzystania jego odkrycia jako broni masowej zagłady. Profesor postanawia sabotować swój wynalazek i uciec z bazy wraz z córką. Udać się



How do you escape from
Get to the city!

ucieć tylko jej, on ginie zabity przez gen. Guizela. W tym samym czasie Tita, siedemnastoletnia kapitan statku łowieckiego (Pet Shop Hunters) budzi się w hotelu, gdzie sądzić po wyglądzie pokoju odbywała się tam niedawno „mała” imprezka. Nie podejrzewając jak skomplikuje się jej życie, Tita wsiada na swój super motor z zamiarem odbicia do reszty załogi i jej okrętu o nazwie „Cha-Cha-



Maru”. Po drodze zaważa o pobliższy targ. Tam, gdy pakuje ostatnie



How do you escape from
Get to the city!



How do you escape from
Get to the city!



How do you escape from
Get to the city!

MANGA ROOM

Konnichiwa!

Po przeczytaniu ostatniego artykułu o Anime i Manga zapewne zaświećcie wam się oczy na myśl o tych wszystkich filmach i komiksach, niestety wciąż u nas niedostępnych. Manga to kultura, a za kulturę trzeba niestety płacić.

Najłatwiej jest oczywiście nabyć kasety drogą kupna w zagranicznych sklepach lub firmach wysyłkowych. Tu kilka porad dla „kasiastych”. Najlepiej zamawiać kasety w Anglii, z uwagi na duży wybór tytułów. Cena kasety waha się od 6 do 13 funtów (z ok. 7% VAT). Odliczony angielski VAT powinien wystarczyć na przesyłkę. Niemcy natomiast mają dokładnie to samo co Anglii, jednak drożej – po 40-49 marek za kasety. Tylko wersje niemieckojęzyczne, których jest wciąż niewiele, kosztują taniej. Zawsze jednak można odliczyć sobie 17% VAT. We Francji funkcjonuje niezależny od angielskiego rynek Anime, jest więc tam wiele tytułów niedostępnych w Anglii. Cen francuskich kasety nie znam. No i na koniec Ameryka. Mnóstwo wszelkiego sortu firm wysyłkowych tylko czeka na wasze zamówienia, a tam naprawdę jest z czego wybierać. Trzeba jednak uważać, gdyż po pierwsze kasety są nagrane w standardzie NTSC, kosztują ok. 29-30 dolarów, a co najbardziej irytujące, większość firm zastrzega sobie minimalny koszt zamówienia, np. 100 dolarów plus 50% jako koszt przesyłki za ocean (bandytyzm!).

Najprościej zapłacić kartą kredytową (VISA, Mastercard, Eurocard) – ponatu przynajmniej się też w Polsce. Mejję konto dewizowe (np. rodziców lub znajomych) można dokonać przelewu na konto firmy i wysłać faksem kopię przelewu, co przyspieszy znacznie wysyłkę. Najlepiej jest dogadać się przez telefon z firmą, jaki sposób przesłania pieniędzy najbardziej będzie odpowiadał wam i im.

Gdzie można znaleźć adresy takich firm? Najprościej spojrzeć w działy ogłoszeń dostępnych u nas angielskich piśm o grach. Najlepiej jednak sprowadzić sobie czasopisma poświęcone tylko Anime, np. zaprenumerować je w jednej z polskich firm dystrybucyjnych. Większość z nich prowadzi taki serwis dla prywatnych klientów. Piśm jest wiele. W Anglii najlepsze to AnimeFX i Manga Mania. W obydwo znajdziecie adresy wszystkich liczących się firm wysyłkowych. W Stanach wiódacym piśmem jest America, w Niemczech Animania, a we Francji Animeland.

Jeżeli jednak nie macz zbyt wiele funduszy, to pozostaje handel wymienny. Najlepiej znaleźć kumpla mangolika w którymś z wymienionych krajów i zacząć z nim korespondować. Taki „pen-pal” chętnie przejdzie się do sklepu i kupi wam parę kasety w zamian za coś czego u niego nie ma (np. komputery z shareware lub panienkami). W poszukiwaniu takiego przyjaciela można napisać do jednego z piśm (w AnimeFX jest nawet specjalna rubryka dla poszukujących „pen-pals”) lub napisać do jednego z międzynarodowych fanclubów z prośbą o wyszukanie

odpowiedniego człowieka.

Na koniec mały apel. Wiem, że wśród fanów Anime krążą kopie niektórych filmów. Jeżeli jednak pojawi się jakaś firma chcąc sprzedawać oryginalne, to wspomócie ją kupując od nich kasety, a nie kopiując je od kolegi. Aby rynek Anime rozwinął się wystarczająco, musimy wszyscy w tym pomóc. Żadnej firmy nie będzie stać na sprowadzanie filmów, jeżeli każdy będzie miał pirackie kopie. Jeżeli podejrzamy do tego odpowiednio to można być pewnym że już niedługo zacząć pojawiać się polskie wersje filmów (czy to z lektorem czy z napisami).

Sayonara!
Root-san



UNLIMITED
bez ograniczeń



PARENTAL
GUIDANCE
pod okiem
rodziców



OD LAT 15



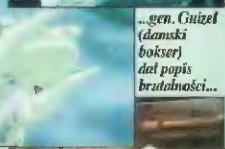
OD LAT 18



Wojskowi dopadli Tia i Etsu...



...gen. Guitel
(damski
bokser)
dał popis
brutalności...



...w odwecie za atak na ludność cywilną dziewczyny bezwzględnie wdarły się na teren instalacji wojskowych...



...i odstrzelili kilku
durniów (to nigdy nie
zaszkodzi filmom akcji)...



...kolejny raz po zwyciężonej walce
dobrze ze ziemi zwyciężyło
dobro, przyjaźń i uroda...



ANIME FX, 70 Mortimer St., London W1N 7DF, England
ANIMANIA, Weird Visions Media, Postfach 73, 56239 Sellers Ww, Germany
ANIMELAND, 15 rue de Plaisance – 75017 Paris, France
MANGA MANIA ze względu na prawa autorskie nie jest dystrybuowana przez wydawców, sugeruje zamawiać ją przez mail order.
AMERICA, Viz Comics, P.O.Box 77010, San Francisco, CA 94107, USA
Poprzez mail order można zamówić sobie oryginalne pisma japońskie – polecam: NEWTYPE, AnimeV oraz Animage

Copyright by
Satoshi Urushabara/AnimeFX



FATAL RACING

świąt toczy się na szesnastu bajecznie kolorowych torach na ogół pośród miejskiej sceny. Nie brakuje podjazdów, tuneli, mostów, gór, gór, gór, barier... jednym słowem tor są dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, co wyraźnie widać podczas gry w trybie SVGA. Mamy możliwość wzięcia udziału w pojedynczym wyścigu lub możemy bić rekordy czasowe. Jednak najfajniejszym sposobem spędzenia czasu jest wzięcie udziału w wielkim bezlitosnym wyścigu w którym liczy się tylko wygrana. Vae victis!

Instrukcja z góry uprzedza nas, że przeciwników wyposażono w bardzo brutalne charakterystyki. I rzeczywiście, wszyscy oponenci wymiatają jak dzik i w ogóle nie stronią od wszelkich kraks i zderzeń. A gdy widzą jeszcze jakąś szansę wyprzedzenia to karambolu mowimy. Tak więc na początku dnia możemy się przepychanki, lekkie i mocniejsze uderzenia, przytarcia – fair play to pusłe słowo w tej grze, liczy się jedynie zwycięstwa. Jak się zapewne domyślasz, ty jako najlepszy na całym torze nie możesz pozostać dłużny –

jak ktoś się przez ciebie rozwał mo-



przeciwnika nie trafia w tor i na ogół zatrzymuje się na dachu. Uważaj jednak, by samemu nie zrobić z własnej brzołki kabrioleta. Co byś nie robił i tak po każdym wyścigu blecharka plus nowy lakier murewan.

Gra umożliwia grupowe szaleństwo – obsługuje kabelek lub modem. Jeśli masz dostęp do sieci to, uważa, grać może 16 osób naraz! Wpraw-

grywarka do filmów – możesz przygotowywać sobie efektowne pokazy i chwalić się nimi przed kolegami, jednak takich bajetów jak w ND4SPD FATAL RACING nie przewiduje.

Wyśi do nity nic nowego, ale FATAL buduje bardzo wciągający klimat. A w dodatku chodzą dosyć szybko. Na torze króluje ostra, wręcz brutalna rywalizacja – niekiedy chciałoby się nalażerować paru gości dółem.

KaYuck

Gremlin '95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 26 MB HBD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
PlayStation

